Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8670005
Centre d'intérêt: 751

Thériault, Serge A. (Serge-André), 1947-.

Lire le récit en 1re année primaire : cahier du maître / Serge A. Thériault avec la collab. de Carmen Frédéric, Marie-Line Riverin. -- Hull : Université du Québec à Hull, c1985.
vi, 420 p. : ill. ; 28 cm + cahier de l'élève (iv, 228 p. : ill) + des [amours] de récits (iii, 83 p. : ill).

Titre de la couv. Glossaire à la fin des textes.

Vedette(s)-secondaire(s): Frédéric, Carmen * Riverin, Marie-Line * Université du Québec à Hull

---

Descripteur(s): Lecture * Conte * Matériel didactique * Guide pédagogique * Activité d'apprentissage * Cahier d'exercices * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Récit * Analyse structurale * Méthode de lecture

---

Suite à une expérimentation sur la lecture du récit en première année réalisée dans trois classes de la région de l'Outaouais entre septembre 1984 et mai 1985, les chercheurs ont revu et corrigé leur matériel didactique pour proposer une méthode d'apprentissage de la lecture constituée d'un cahier du maître, d'un cahier de l'élève et d'un cahier de lecture. Le cahier du maître débute par un exposé du cadre théorique sous-jacent à la méthode. Le cahier de l'élève renferme les activités d'apprentissage. Le cahier de lecture contient les histoires qui ont servi lors des activités d'apprentissage.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8670004
Financement: Bénéficiaire - UQ à Hull
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF

129021

EDUQ 8670005A

LIRE LE RÉCIT EN 1RE ANNÉE PRIMAIRE

• Cahier du Maître

Serge A. Thériault
avec la collaboration de:
Carmen Frédéric
Marie-Line Riverin

EDUQ 8670005A

Ce projet a pu être réalisé grâce à une subvention de la Direction générale de l'enseignement et de la recherche universitaires du ministère de l'Éducation du Québec.

c Droits réservés, 1985
Université du Québec à Hull

ILLUSTRÉ PAR MICHELLE PAUL

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier Monsieur Lucien Gaudreault, directeur de l'École Sainte-Cécile de Masham ainsi que les deux directeurs-adjoints, Messieurs Jean-Yves Lajeunesse et Yvon Grégoire, pour nous avoir permis d'expérimenter notre matériel didactique en salle de classe.

Nous exprimons notre gratitude envers Mesdames Monique Robert, Huguette Martineau et Suzette Fleury, enseignantes à l'école Sainte-Cécile de Masham. Leur étroite collaboration, tout au long de l'expérimentation, fut grandement appréciée.

Nous sommes reconnaissants, enfin, envers Mesdames Marthe Larouche, Francine Côté et Carmen Gagné, secrétaires du département Arts, Lettres et Formation continue de l'U.Q.A.H. pour avoir dactylographié le matériel didactique.

TABLE DES MATIÈRES

		Page
PRÉSENTATION DU MATÉRIEL		1
CADRE THÉORIQUE		7
PREMIÈRE PARTIE: LE RÉCIT SIMPLE		13
A) STRUCTURE		15
Chapitre I	**La phrase simple: base du récit**	17
Cadre théorique		19
Activité 1:	Identification de l'action du sujet	21
Activité 2.1:	Production d'actions faites par le sujet	22
Activité 2.2		22
Activité 3:	Identification du sujet qui fait l'action	23
Activité 4:	Identification de l'objet sur lequel porte l'action	25
Activité 5:	Identification du résultat de l'action sur le sujet	27
Activité 6.1:	Production de sentiments et/ou d'états	29
Activité 6.2		29
Activité 7.1:	Production d'actions faites par le sujet pour transformer son état	30
Activité 7.2		31
Activité-synthèse		33
Chapitre II	**D'autres éléments qui servent à construire un récit**	37
Cadre théorique		39
Activité 1.1:	Identification d'éléments qui servent à construire un récit	41
Activité 1.2		46
Activité-synthèse		52
Activité 2:	Production d'une histoire	55

		Page
Chapitre III	**L'adjonction d'auxiliaire(s) dans le conflit**	59
Cadre théorique		61
Activité 1.1:	Identification de l'auxiliaire de l'opposant et son action à l'intérieur d'un récit	63
Activité 1.2		67
Activité-synthèse		71
Activité 2:	Production d'une histoire en y ajoutant l'auxiliaire de l'opposant et son action	75
Activité 3.1:	Identification de l'auxiliaire du sujet et son action à l'intérieur d'un récit	77
Activité 3.2		81
Activité-synthèse		85
Activité 4:	Production d'une histoire en y ajoutant l'auxiliaire du sujet et son action	89
Activité 5:	Identification des auxiliaires et leur action à l'intérieur d'un récit	90
Activité-synthèse		94
Activité 6:	Production d'une histoire en y ajoutant les auxiliaires et leur action	97
Activité 7:	Production d'une histoire	101
Test d'évaluation		109
B) SIGNIFICATION		129
Chapitre I	**Le temps et le lieu de l'action**	131
Cadre théorique		133
Activité 1.1:	Identification du temps	135
Activité 1.2		137
Activité 1.3		138

		Page
Activité 2:	Identification du temps à l'intérieur d'un récit	141
Activité 3:	Identification du lieu	143
Activité 4:	Identification du lieu à l'intérieur d'un récit	144
Activité-synthèse		147
Activité 5:	Production d'une histoire incluant des éléments de temps et de lieu	148
Chapitre II	**La nature des personnages**	155
Cadre théorique		157
Activité 1:	Identification de la nature d'un personnage	159
Activité 2:	Identification de la nature du sujet dans un récit	164
Activité 3:	Production d'une histoire révélant la nature du sujet	168
Activité 4:	Identification de la nature de l'opposant dans un récit	173
Activité 5:	Production d'une histoire révélant la nature de l'opposant	176
Activité 6:	Identification de la nature de l'auxiliaire de l'opposant dans un récit	179
Activité 7:	Production d'une histoire révélant la nature de l'auxiliaire de l'opposant	182
Activité 8:	Identification de la nature de l'auxiliaire du sujet dans un récit	189
Activité 9:	Production d'une histoire révélant la nature de l'auxiliaire du sujet	192
Activité-synthèse		197
Test d'évaluation		207

		Page
C) EXERCICES COMPLÉMENTAIRES		225
Activités d'identification et de production		229
Activité 1:	Identification du temps dans un récit	231
Activité 2:	Identification de l'objet dans un récit	234
Activité 3:	Identification de l'opposant	237
Activité 4.1:	Production d'une histoire comprenant les actions d'un sujet et d'un opposant	240
Activité 4.2		243
Activité 5.1:	Production d'une histoire comprenant les actions d'un sujet et d'un auxiliaire du sujet	244
Activité 5.2		247
Activité 6.1:	Production d'une histoire comprenant les actions d'un sujet, d'un opposant et celles de leur auxiliaire respectif	248
Activité 6.2		251
Activité 7:	Production d'une histoire en y ajoutant l'action faite par l'opposant pour s'emparer de l'objet du sujet	252
Activité 8:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions faites par l'opposant et son auxiliaire pour s'emparer de l'objet du sujet	254
Activité 9:	Production d'une histoire en y ajoutant l'action de l'auxiliaire du sujet pour venir en aide au sujet et son résultat sur l'état de ce dernier	256
Test d'évaluation		261
DEUXIÈME PARTIE: LA COMPLEXIFICATION DU RÉCIT		281
Chapitre I	La relation sujet-objet: les états et l'objet abstrait	285
Cadre théorique		287

		Page
Activité 1:	Identification des états initial et final du sujet	289
Activité 2:	Identification de l'objet abstrait	292
Activité 3:	Identification de l'objet abstrait à l'intérieur de petites histoires	293
Activité 4:	Identification de l'objet abstrait à l'intérieur d'un récit	295
Activité-synthèse		302
Chapitre II	**Le redoublement des actions des personnages**	307
Cadre théorique		309
Activité 1:	Identification des actions du sujet dans un récit	311
Activité 2:	Identification des actions du sujet, leur résultat et les causes de ces résultats, dans un récit	316
Activité 3:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions du sujet	321
Activité 4:	Identification de l'auxiliaire du sujet et de ses actions dans un récit	324
Activité 5:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire du sujet	329
Activité 6:	Identification des deux auxiliaires du sujet et de leur action respective dans un récit	332
Activité 7:	Production d'une histoire en y ajoutant l'action respective de deux auxiliaires du sujet	339
Activité-synthèse		341
Activité 8:	Identification de l'opposant et de ses actions dans un récit	346
Activité 9:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions de l'opposant	352

		Page
Activité 10:	Identification des deux opposants et de leur action respective dans un récit	355
Activité 11:	Production d'une histoire en y ajoutant l'action respective de deux opposants	360
Activité 12:	Identification de l'auxiliaire de l'opposant et de ses actions dans un récit	363
Activité 13:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire de l'opposant	368
Activité 14:	Identification des deux auxiliaires de l'opposant et de leur action respective dans un récit	371
Activité 15:	Production d'une histoire en y ajoutant l'action respective de deux auxiliaires de l'opposant	378
Activité-synthèse		381
Chapitre III	**Les natures apparente et véritable du personnage**	387
Cadre théorique		389
Activité 1:	Identification des nature apparente et véritable du sujet, et de l'événement transformateur	391
Activité 2:	Production d'une histoire en y ajoutant les actions du sujet qui révèlent ses natures apparente et véritable grâce à un événement transformateur	394
Activité 3:	Identification des natures apparente et véritable de l'opposant grâce à un événement transformateur	396
Test d'évaluation		403

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Cette méthode comprend trois cahiers:

- un cahier du maître
- un cahier de l'élève
- un cahier de lecture (intitulé Des ♡ de récits).

Le cahier du maître débute par un exposé du cadre théorique sous-jacent à la méthode. Quant au contenu, il est divisé en deux parties. Une première partie traite du récit simple parce qu'il était nécessaire que l'enfant intègre les notions de base du récit.

Vu la nouveauté et la difficulté de ces notions, il nous a semblé important que les éléments de structure ne soient pas confondues, dès le début, aux éléments de signification. D'où la division de cette première partie en trois sections:

A- Structure
B- Signification
C- Exercices complémentaires

C'est après avoir saisi les éléments de structure que l'enfant peut aborder les éléments de signification car ce n'est qu'avec le soutien de la structure qu'il peut donner du sens au récit.

Chaque section regroupe des chapitres dans lesquels on retrouve un exposé de la théorie et des activités d'apprentissage. À chaque activité correspond un objectif d'identification ou de production. Les activités d'identification ont pour but d'amener l'élève à identifier des éléments de structure et de signification. Quant aux activités de production, leur but est de lui faire reproduire les éléments antérieurement identifiés. Notons que le verbe de chaque objectif est souligné pour rappeler cette distinction. Chaque section se termine par un test qui permet de vérifier l'atteinte des objectifs.

C'est à partir du récit simple (formé d'éléments de structure et de signification) que s'amorce la deuxième partie de la méthode: la complexification du récit. Les divisions initiales, structure et signification, n'avaient plus leur raison d'être vu l'interaction constante de ces éléments au niveau de la complexification. Cette deuxième partie comprend des chapitres incluant un cadre théorique et des activités d'apprentissage. Elle est également complétée par un test d'évaluation.

Une clé de correction est fournie dans le cahier du maître pour chaque activité. Un X indique la bonne réponse quand un choix entre plusieurs illustrations est requis.

Le cahier de l'élève renferme les activités d'apprentissage. Certaines activités de production (exemple: mime) ne figurent pas dans le cahier de l'élève puisqu'elles ne nécessitaient pas l'utilisation du cahier.

Nous avons colligé, dans le cahier de lecture, les histoires qui nous ont servi lors des activités d'apprentissage. Les histoires sont suivis d'un lexique. Ces textes ont été réunis pour servir d'outil de lecture, aussi bien aux enseignant(e)s qu'aux parents et aux élèves.

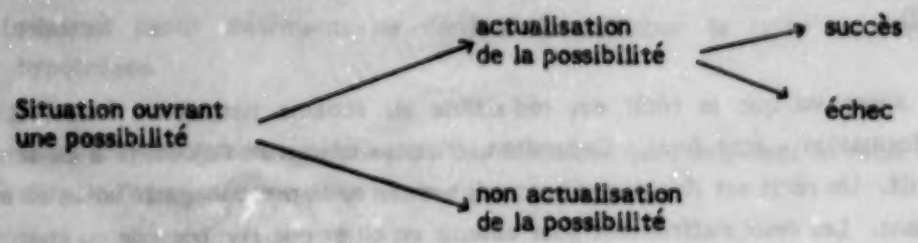
CADRE THÉORIQUE

Depuis plusieurs années, nous assistons à une remise en question des modèles traditionnels au niveau de l'apprentissage de la lecture. Plusieurs recherches se font dans le but de trouver de nouveaux outils d'apprentissage de la lecture chez l'enfant. J.-L. Dumortier et Fr. Plazanet[1] nous ouvrent une voie: l'analyse structurale alliée à la pédagogie de la lecture.

Éléments de structure

Vladimir Propp[2] fut le précurseur de ce modèle structural. En analysant des contes russes, il en vint à établir une série de fonctions permettant de saisir le schéma narratif du conte. Claude Bremond[3], dans le prolongement des travaux effectués par Propp, a simplifié ce modèle pour l'appliquer au récit. C'est sur ce modèle, construit par Bremond, que prend appui la méthode de lecture que nous avons élaborée.

Le but de l'analyse structurale est de voir en quoi consiste un récit et comment il est construit. Selon Bremond, tout récit s'explique par le schéma narratif suivant:



1. J.L. Dumortier et Fr. Plazanet, Pour lire le récit: L'analyse structurale au service de la pédagogie de la lecture, édition conjointe de Broech (Bruxelles) et Duculot (Paris-Gembloux), 1980.
2. V. Propp, Morphologie du conte, Le Seuil, Paris, 1970.
3. Claude Bremond, Logique du récit, Le Seuil, Paris, 1973.

Ces trois éléments, qui forment une séquence complète, se retrouvent dans la structure narrative du récit simple. On y voit des sujets changer d'état à travers des transformations:

Sujet ——→ Transformation ——→ Sujet
(état initial) (état final)

Tout récit peut se ramener à ce processus (état initial - transformation - état final). Il faut noter, toutefois, qu'il existe des récits simples et des récits complexes. Leurs différences résident dans le nombre de séquences ou processus en cause et dans le nombre de sujets.

Dans cette méthode, en plus du récit simple, nous traiterons du récit complexe caractérisé par le redoublement de la transformation: le sujet change d'état par des transformations successives.

Sujet ——→ Transformation Sujet ——→ Transformation ——→ Sujet
(état initial) (état second) (état tertiaire)

Nous avons vu que le récit est réductible au schéma narratif: état initial - transformation - état final. Cependant, d'autres éléments s'ajoutent à ce schéma narratif. Un récit est l'histoire d'un conflit entre deux personnages: un sujet et un opposant. Les deux s'affrontent pour obtenir un objet que l'un possède ou cherche à s'approprier. Autour de ces personnages viennent se greffer des auxiliaires qui aident le sujet ou l'opposant dans leur action respective. Tous ces personnages (sujet, opposant, auxiliaires) sont des actants, c'est-à-dire des acteurs qui ont une fonction spécifique à jouer dans la structure du récit.

Éléments de signification

Un récit n'est pas constitué que d'éléments de structure. On y trouve aussi des éléments qui donnent du sens au récit. Ces éléments de signification peuvent être de deux types: informants ou indices.

Les informants nous renseignent sur le lieu et le temps de l'action du récit puisqu'une histoire se passe toujours quelque part, à un certain moment. Les indices, quant à eux, révèlent la nature des différents personnages, par le biais de leurs actions. Celles-ci nous amènent à classer les natures des personnages en catégories de types bons ou méchants. À ceci s'ajoutent d'autres qualificatifs comme rusé, hypocrite, courageux, etc.

Toutefois, les indices fournis par un personnage ne peuvent être qu'un leurre qui dévoile sa nature apparente (son paraître). De nouveaux indices peuvent surgir, révélant sa nature véritable (son être) et il importe de savoir les distinguer.

Conclusion

Cerner ces éléments de structure et de signification amène l'enfant, non seulement à lire le texte mot à mot ou phrase par phrase, mais à comprendre le texte dans son ensemble.

Cela lui permet aussi de devancer l'écrit car, connaissant la structure du récit, il peut, à partir d'éléments de départ, prévisibiliser la suite en émettant des hypothèses.

Nous croyons qu'une connaissance des éléments qui composent le récit favorise et stimule l'apprentissage de la lecture chez les enfants.

PREMIÈRE PARTIE

LE RÉCIT SIMPLE

A

STRUCTURE

Objectifs généraux:

1) amener l'élève à saisir les éléments de structure du récit simple

2) amener l'élève à produire les éléments de structure du récit simple

CHAPITRE I

La phrase simple: base du récit

CADRE THÉORIQUE

La structure de base du récit étant centrée sur la logique de l'action, c'est à partir de la phrase simple que nous avons élaboré notre méthode. À l'intérieur de la phrase, il y a un sujet qui agit sur un objet. Il s'agit alors pour l'élève d'identifier:

1) l'action
2) le sujet de l'action
3) l'objet sur lequel porte l'action
4) le résultat de l'action sur le sujet.

Le résultat de l'action sur le sujet nous donne son état d'être. Le sujet devient heureux, malheureux, fatigué, malade, par le biais d'une action qui le fait changer d'état:

sujet heureux ⟶ action transformante ⟶ sujet malheureux
(état 1) (état 2)

ACTIVITÉ 1

Objectif: **L'élève identifie l'action que fait le sujet.**

Déroulement:

L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe. L'élève identifie l'action faite par le sujet. L'activité se fait oralement.

1.

La maîtresse écrit au tableau.

Que fait la maîtresse?

2.

La garçon coupe un morceau de papier.

Que fait le garçon?

3.

La fille aiguise son crayon.

Que fait la fille?

4.

Le cheval mange du foin.

Que fait le cheval?

ACTIVITÉ 2.1*

Objectif: L'élève reproduit des actions.

Matériel: Des revues, des cartons.

Déroulement:

- Les élèves trouvent dans des revues des illustrations représentant quelqu'un en train de faire une action.
- Les élèves collent séparément les illustrations sur des cartons.
- Chaque élève explique à l'enseignant(e) l'action qui est représentée par l'illustration.
- L'enseignant(e) écrit sous l'illustration le verbe (à l'infinitif) correspondant à l'action.

ACTIVITÉ 2.2*

Le mime:

Matériel:

- Une boîte pouvant contenir des illustrations
- Des illustrations représentant des actions.

Déroulement:

- L'enseignant(e) met dans une boîte une série d'illustrations représentant des actions.

  Ex.: - se brosser les dents
  - clouer des clous

- Un élève pige une illustration et mime l'action représentée.
- Les autres élèves devinent l'action mimée.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève identifie le sujet qui fait l'action.

Déroulement:

A l'aide d'illustrations, l'enseignant(e) pose des questions à la classe. L'élève identifie oralement qui fait l'action.

1.

Le pompier éteint le feu.

Est-ce que c'est un chien qui éteint le feu?

Est-ce que c'est une fille qui éteint le feu?

Qui éteint le feu?

2.

La fille tond le gazon.

Est-ce que c'est un pompier qui tond le gazon?

Est-ce que c'est un garçon qui tond le gazon?

Qui tond le gazon?

3.

Le chien nage dans la piscine.

Est-ce que c'est une fille qui nage dans la piscine?

Est-ce que c'est un garçon qui nage dans la piscine?

Qui nage dans la piscine?

4.

Le garçon joue au ballon.

Est-ce que c'est un chien qui joue au ballon?

Est-ce que c'est une fille qui joue au ballon?

Qui joue au ballon?

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie l'objet sur lequel porte l'action.

Déroulement:

L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe. L'élève dessine, à côté de chaque illustration, l'objet sur lequel porte l'action.

ILLUSTRATION	DESSIN DE L'ÉLÈVE
1. Le chat joue avec une balle de laine.	- Dessine avec quoi le chat joue.
2. Le lapin mange des carottes.	- Dessine ce que mange le lapin.

ILLUSTRATION	DESSIN DE L'ÉLÈVE
3.	
Le garçon souffle des ballons.	- Dessine ce que le garçon souffle.
4.	
La fille boit un verre de lait.	- Dessine ce que la fille boit.

ACTIVITÉ 5

Objectif: **L'élève identifie le résultat de l'action sur le sujet.**

Déroulement:

L'enseignant(e) présente une première illustration à la classe. L'élève identifie l'action faite par le sujet.

Ensuite, il (elle) demande à la classe d'émettre des hypothèses quant au résultat de l'action sur le sujet.

Une deuxième illustration, cachée par une applique mobile, permet à l'élève de vérifier ses hypothèses.

A) 1.

Grand-papa a cassé sa canne.

- Qu'est-ce que grand-papa a fait?

ET

2.

Il est triste.

- Comment est grand-papa?
  - Hypothèses des élèves.
  - Vérification en soulevant l'applique mobile.

B) 1.

Le pêcheur attrape un gros poisson.

- Qu'est-ce que le pêcheur fait?

ET

2.

Il est content.

- Comment est le pêcheur?
- Hypothèse des élèves.
- Vérification en soulevant l'applique mobile.

ACTIVITÉ 6.1*

Objectif: L'élève reproduit des sentiments et/ou des états.

Le jeu des carrés

Matériel: Des cartons de 30 cm^2

Déroulement:

- Sur chaque carton est inscrit, en lettres moulées, un sentiment ou un état.

  Ex.: colère, gaieté, ennui, peur, tristesse, maladie, fatigue, avoir chaud, avoir froid, avoir faim.

- L'enseignant(e) pose un carton sur le plancher.
- L'enseignant(e) demande à l'élève de se placer sur un carré et de mimer le sentiment ou l'état correspondant.
- Les autres élèves devinent le sentiment ou l'état mimé.

ACTIVITÉ 6.2*

Le jeu du roi et de la reine

Matériel: Deux couronnes de papier

Déroulement:

- L'enseignant(e) désigne un roi et une reine parmi les élèves.
- L'enseignant(e) couronne le roi et la reine.
- Les autres élèves sont nommés chevaliers.
- Le roi et la reine demandent (à tour de rôle) à des chevaliers d'exprimer un sentiment ou un état:

  Ex.: - toi, sois triste
  - toi, aie chaud, aie peur, etc.

- L'activité se poursuit avec un autre roi et une autre reine qui reprennent le jeu avec d'autres chevaliers.
- et ainsi de suite.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

ACTIVITÉ 7.1*

Objectif: L'élève imagine une action faite par le sujet pour transformer son état.

Le jeu des carrés contraires

Matériel: Des cartons de 30 cm^2

Déroulement:

- Pour cette activité, l'enseignant(e) réutilise les carrés sur lesquels sont inscrits des sentiments ou des états.
- Elle utilise deux carrés de sentiments ou états contraires:

  Ex.: tristesse/gaieté
  avoir chaud/avoir froid
  colère/calme

- L'enseignant(e) rappelle aux élèves que lorsqu'on se trouve sur un carré, il faut exprimer le sentiment ou l'état qui y est inscrit.
- Il(elle) place un des élèves sur un carré en lui demandant de mimer le sentiment ou l'état.

  Ex.: tristesse

- Les élèves identifient le sentiment ou l'état.
- L'enseignant(e) demande alors ce qui se passerait si l'élève allait se placer sur l'autre carré, exprimant le sentiment ou l'état contraire.

  Ex.: gaieté

  Réponse: Il deviendrait gai.

- L'enseignant(e) acquiesce en leur disant:
  - Oui, mais pour qu'un sujet change de triste à gai, il faut qu'il fasse quelque chose qui le rende gai.
    Que pourrait-il faire pour devenir gai?
- Hypothèses des enfants.
- L'élève choisit l'hypothèse qui lui plaît le plus.
- Il sort du carré et mime l'hypothèse retenue.
- Les élèves reconnaissent l'action mimée.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

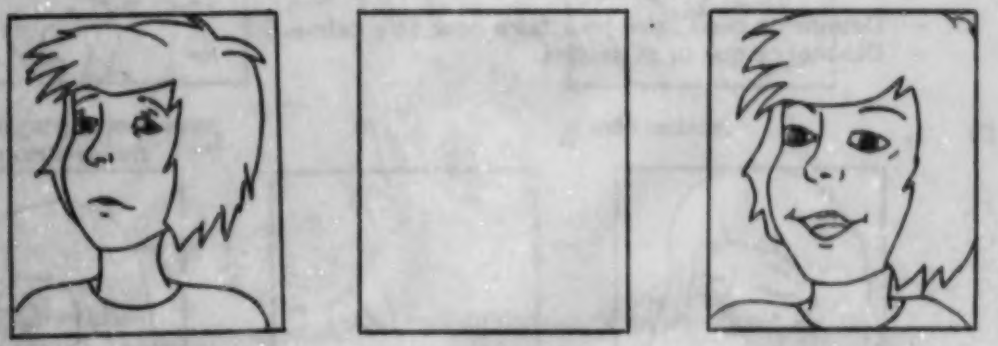
- Ce n'est qu'après avoir reconnu l'action que l'élève peut entrer dans le second carré.
- Il exprime alors le sentiment ou l'état inscrit sur le carré.
- L'activité se poursuit avec d'autres carrés.

ACTIVITÉ 7.2

Déroulement:

L'enseignant(e) indique à la classe l'état du sujet tel qu'illustré dans la première case ci-après. L'élève dessine dans la case vierge ce que le sujet peut faire pour que son état soit celui illustré dans la troisième case. À la suite de quoi, l'enseignant(e) demande à chaque élève ce qu'il a dessiné.

A) 1. 2. 3.



Pierre est triste — Pierre est heureux

- Dessine ce que Pierre peut faire pour être heureux.
- Dis-moi ce que tu as dessiné.

B) 1. 2. 3.

Claire est en colère

Claire est calme

- Dessine ce que Claire peut faire pour être calme.
- Dis-moi ce que tu as dessiné.

C) 1. 2. 3.

Carole est fatiguée

Carole est reposée

- Dessine ce que Carole peut faire pour être reposée.
- Dis-moi ce que tu as dessiné.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

L'enseignant(e) présente deux illustrations à la classe. Il (elle) pose des questions portant sur le sujet, l'action, l'objet et le résultat.

A) 1.

2.

Le garçon joue avec un cerf-volant et il est content.

Première illustration:
- Qui vois-tu dans cette illustration?
- Que fait le garçon?
- Avec quoi joue le garçon?

Deuxième illustration:
- Comment est le garçon?

B) 1.

La fille mange un gros cornet de crème glacée

et

2.

elle est malade.

Première illustration:

- Qui vois-tu dans cette illustration?
- Que fait la fille?
- Que mange la fille?

Deuxième illustration:

- Comment est la fille?

C) 1.

La dame porte beaucoup de paquets

et

2.

elle est fatiguée.

Première illustration:

- Qui vois-tu dans cette illustration?
- Que fait la dame.
- Que porte la dame?

Deuxième illustration:

- Comment est la dame?

CHAPITRE II

D'autres éléments qui servent à construire un récit

CADRE THÉORIQUE

Par le biais de petites histoires, nous amenons graduellement l'élève à identifier d'autres éléments de structure du récit simple tel que l'opposant, le conflit et les moyens pour résoudre le conflit.

Au début de l'histoire, nous avons un sujet conjoint à un objet (S A O) c'est-à-dire un sujet qui possède un objet. Un opposant peut surgir pour le disjoindre de son objet. Débute alors un conflit entre le sujet et l'opposant. Le conflit se poursuit à travers l'action que pose l'opposant pour reprendre l'objet perdu. L'opposant disjoint le sujet de son objet (S V O). Il s'ensuit un changement d'état chez le sujet: d'heureux qu'il était lorsque conjoint de son objet, il devient malheureux une fois qu'il en est disjoint. Cette disjonction amène le sujet à trouver des moyens pour régler son problème. Deux possibilités peuvent être envisagées*:

1) le sujet élimine l'opposant (A $\not$ B)

2) le sujet entre en contrat avec l'opposant (A.B)**

Le sujet choisit un de ces moyens pour redevenir conjoint à son objet.

---

* Il existe une troisième possibilité (l'opposant élimine le sujet) mais elle n'est pas exploitée dans ce chapitre.

** Serge-A. Thériault, Problématique de l'enseignement de la littérature (PMF 2241), Hull, CEUOQ, 1980, p.30-31.

ACTIVITÉ 1.1.

Objectif: L'élève identifie les éléments qui servent à construire un récit.

Cette activité permet l'atteinte des huit sous-objectifs suivants:

a) L'élève identifie la conjonction entre un sujet et un opposant.

Déroulement:

L'élève relie, à l'aide d'une flèche, le sujet (personne ou animal) à l'objet qui lui appartient.

grand-papa

1.

pipe

2.

pelote de laine

3.

os

b) L'élève identifie l'effet de la conjonction sur le sujet.

Déroulement:

L'enseignant(e) demande à la classe de regarder l'illustration et d'identifier ce qu'elle voit. Après identification, l'élève dessine "l'état du sujet" à côté de l'illustration.

L'élève dessine un rond représentant une figure heureuse si le sujet semble heureux ou une figure triste si le sujet semble triste.

Dessin de l'élève

Grand-papa et sa pipe

- Dis-moi ce que tu vois.
- Est-ce que le grand-papa semble heureux ou triste?
- Pourquoi est-il heureux?
- Dessine un
  s'il est heureux
  ou
  s'il est triste.

c) L'élève identifie l'opposant.

1.

- Dis-moi ce que tu vois dans cette illustration.

2.

- Regarde, il n'a plus sa pipe. Qui a pris la pipe?

3.

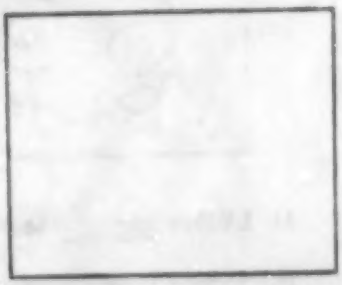
- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

d) L'élève identifie la disjonction entre le sujet et l'objet.

Grand-papa

- Regarde l'illustration
- Dis-moi ce que grand-papa n'a plus.
- Dessine ce qu'il n'a plus.

Dessin de l'élève



Une pipe

e) L'élève identifie l'effet de la disjonction sur le sujet.

Déroulement:

L'enseignant(e) demande à la classe de regarder l'illustration et d'identifier ce qu'elle voit. Après identification, l'élève choisit entre deux figures (l'une triste, l'autre heureuse), celle représentant l'état du sujet après la disjonction. L'élève découpe la figure choisie et la colle à côté de l'illustration.

Grand-papa seul
et triste

Figure choisie

- Dis-moi ce que tu vois.
- Est-ce que le grand-papa semble triste ou heureux?
- Pourquoi est-il triste?
- Choisis, entre les deux figures qui suivent, celle qui montre comment est grand-papa.
- Découpe la figure que tu as choisie et colle-la dans la case vierge.

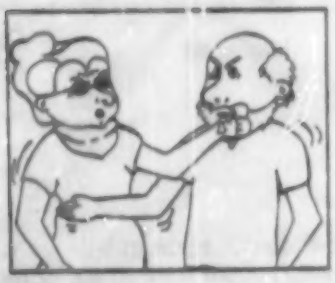
Grand-papa heureux

1.

Grand-papa triste

2.

f) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.



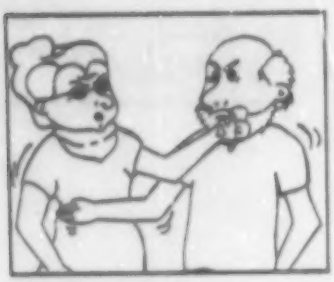
Grand-papa et grand-maman se disputent la pipe.

- Dis-moi ce que tu vois.
- Ont-ils l'air content tous les deux?
- Pourquoi se disputent-ils?

g) L'élève identifie des moyens pour résoudre le conflit.

Déroulement:

L'enseignant(e) présente à la classe une illustration montrant le désaccord entre le sujet et l'opposant. L'élève trouve des moyens pour faire cesser le conflit.



Grand-papa et grand-maman se disputent la pipe.

- Dis-moi ce que tu vois.
- Trouve un moyen pour que les deux cessent de se disputer.
- Hypothèses des élèves.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les hypothèses.
- Les élèves retiennent l'hypothèse qui leur plaît le plus.
- Chaque élève dessine l'hypothèse retenue dans la case qui suit.

Dessin de l'élève

h) **L'élève identifie l'état final du sujet.**

Déroulement:

L'enseignant(e) rappelle l'hypothèse retenue pour chaque illustration lors de l'activité précédente. De manière à mettre en application l'hypothèse retenue, l'élève encercle l'illustration qui représente l'état final du sujet après le règlement du conflit.

1. X

Grand-papa heureux

2.

Grand-papa triste

ACTIVITÉ 1.2

Cette activité permet l'atteinte des huit sous-objectifs suivants:

a) L'élève identifie la conjonction entre un sujet et un objet.

Déroulement:

L'élève relie, à l'aide d'une flèche, le sujet (personne ou animal) à l'objet qui lui appartient.

1.

pipe

2.

os

3.

pelote de laine

chat

b) L'élève identifie l'effet de la conjonction sur le sujet.

Dessin de l'élève

Le chat et sa pelote de laine

- Dis-moi ce que tu vois.
- Est-ce que le chat semble heureux ou triste?
- Pourquoi est-il heureux?

- Dessine un

s'il est heureux

ou

s'il est triste

c) L'élève identifie l'opposant.

1.

- Dis-moi ce que tu vois dans cette illustration.

2.

- Regarde, le chat n'a plus sa pelote de laine. Qui a pris la pelote de laine?

3.

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

d) L'élève identifie la disjonction entre le sujet et l'objet.

Dessin de l'élève

- Regarde l'illustration
- Dis-moi ce que le chat n'a plus.

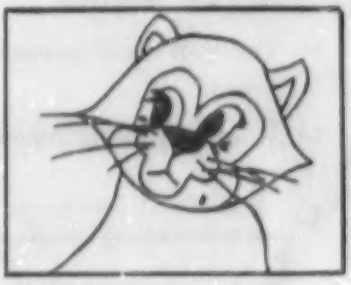
- Dessine ce qu'il n'a plus.

Le chat

Une pelote de laine

e) L'élève identifie l'effet de la disjonction sur le sujet.

Figure choisie

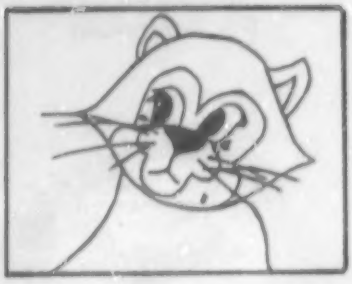


- Dis-moi ce que tu vois.
- Est-ce que le chat semble triste ou heureux?
- Pourquoi est-il triste?

- Choisis, entre les deux figures ci-dessous, celle qui montre comment est le chat.
- Découpe la figure que tu as choisie et colle-la dans la case vierge.

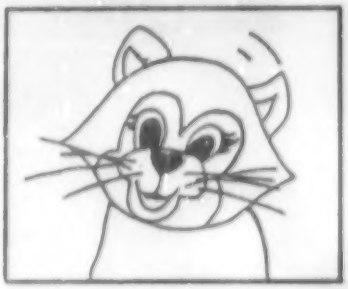
Chat triste

1.



Chat heureux

2.



f) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Les deux chats se disputent la pelote de laine

- Dis-moi ce que tu vois.
- Ont-ils l'air content tous les deux?
- Pourquoi se disputent-ils?

g) L'élève identifie des moyens pour résoudre le conflit.

Les deux chats se disputent la pelote de laine

- Dis-moi ce que tu vois.
- Trouve un moyen pour que les deux chats cessent de se disputer.
- Hypothèses des élèves.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les hypothèses.
- Les élèves retiennent l'hypothèse qui leur plaît le plus.
- Chaque élève dessine l'hypothèse retenue dans la case qui suit.

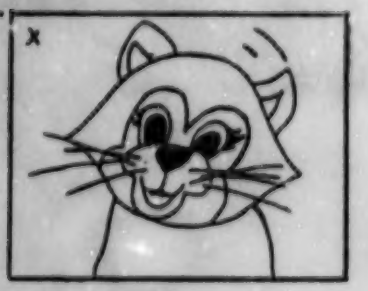
Dessin de l'élève

h) L'élève identifie l'état final du sujet.

Déroulement:

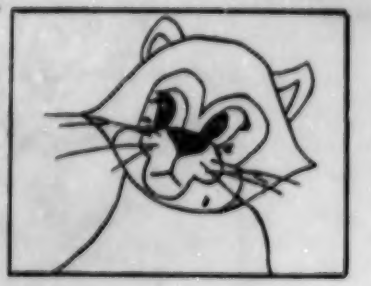
L'enseignant(e) rappelle l'hypothèse retenue pour chaque illustration lors de l'activité précédente. De manière à mettre en application l'hypothèse retenue, l'élève encercle l'illustration qui représente l'état final du sujet après le règlement du conflit.

1. X



Chat heureux

2.



Chat triste

Récapitulation

Déroulement:

L'enseignant(e) présente les illustrations qui suivent à la classe. Il (elle) demande à un élève de raconter l'histoire en suivant l'ordre des illustrations.

1.

Le chat et sa pelote de laine

2.

Le chat est content de jouer avec sa pelote de laine

3.

L'autre chat lui enlève sa pelote de laine

4.

Le chat n'a plus sa pelote de laine

5.

Le chat est triste

6.

Les deux chats se disputent la pelote de laine

7.

Les deux chats décident de jouer ensemble

8.

Le chat est heureux

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte l'histoire qui suit. Ensuite, il (elle) la reprend en séquences en lisant chacune des phrases. L'élève encercle l'illustration correspondant à la phrase.

Claude et son chien

Claude reçoit un chien pour son anniversaire. Il est très heureux. Il saute de joie. Mais sa soeur Marie lui enlève son chien. Claude est en colère. Il veut que Marie lui redonne son chien. Marie ne veut pas. Elle veut le garder. Ils continuent de se disputer. Alors, Claude propose une solution: "Redonne-moi mon chien et tu pourras le promener tous les jours." Marie accepte et lui redonne son chien. Claude est content de ravoir son chien.

Encercle l'illustration correspondant à la phrase.

A) Claude reçoit un chien pour son anniversaire.

1.

2.

3.

B) Claude est très heureux.

1.

2.

3.

C) Sa soeur Marie lui enlève son chien.

1. 2. 3.

D) Claude n'a plus de chien.

1. 2. 3.

E) Claude est en colère.

1. 2. 3.

F) Claude et Marie se disputent le chien.

1. 2. 3.

G) "Redonne-moi mon chien, dit Claude et tu pourras le promener tous les jours."

1. 2. 3.

H) Marie accepte et lui redonne son chien. Claude est content de ravoir son chien.

1. 2. 3.

ACTIVITÉ 2*

Objectif: **L'élève <u>invente</u> une histoire en respectant les éléments de structure du récit.**

Cette activité permet l'atteinte des cinq sous-objectifs suivants:

a) **L'élève <u>trouve</u> un sujet en conjonction avec un objet et identifie l'état qui en résulte.**

<u>Déroulement:</u>

- L'enseignant(e) explique aux élèves qu'ils vont inventer une histoire.
- Les élèves trouvent un sujet qui possède un objet qu'il aime beaucoup.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un sujet et un objet.
- L'enseignant(e) demande alors à la classe comment le sujet se sent puisqu'il possède un objet qu'il aime (état du sujet).
- Ensuite, chaque élève dessine le sujet et l'objet. L'enseignant(e) précise à l'élève d'inclure dans son dessin l'état du sujet (visage heureux).
- L'élève numérote son dessin (no 1).

b) **L'élève <u>trouve</u> l'opposant du sujet et l'action qu'il pose.**

<u>Déroulement:</u>

- Les élèves trouvent un opposant qui veut enlever l'objet au sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- L'enseignant(e) demande alors aux élèves de trouver une action que pourrait faire l'opposant pour enlever l'objet au sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un opposant et son action.
- Chaque élève dessine l'opposant et son action.
- L'élève numérote son dessin (no 2).

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

c) **L'élève découvre l'état du sujet après la perte de son objet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe si le sujet possède toujours l'objet qu'il aime et le résultat de cette disjonction sur le sujet (état du sujet).
- Chaque élève dessine le sujet et son état (figure triste).
- L'élève numérote son dessin (no 3).

d) **L'élève trouve un moyen que pourrait prendre le sujet pour résoudre le conflit résultant de la perte de son objet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) fait préciser à la classe le conflit qui existe entre le sujet et l'opposant à la suite de l'action posée par ce dernier.
- Ensuite, les élèves trouvent des moyens que pourrait prendre le sujet pour résoudre le conflit.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un moyen pour résoudre le conflit.
- Chaque élève dessine le sujet, l'opposant, et l'action du sujet pour résoudre le conflit.
- L'élève numérote son dessin (no 4).

e) **L'élève trouve l'état du sujet après la résolution du conflit.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe comment se sent le sujet après la résolution du conflit (état du sujet).
- Chaque élève dessine le sujet et son état (figure heureuse).
- L'élève numérote son dessin (no 5).

RÉCAPITULATION

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande aux élèves de mettre en ordre les dessins numérotés.
- L'enseignant(e) demande à un élève de raconter l'histoire en suivant l'ordre des dessins. *

* L'histoire peut être racontée à la chaîne.

CHAPITRE III

L'adjonction d'auxiliaire(s) dans le conflit

CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, la notion d'auxiliaire est introduite.

L'opposant peut s'adjoindre un auxiliaire pour l'aider à disjoindre le sujet de son objet. Également le sujet peut s'adjoindre un auxiliaire pour l'aider à reprendre l'objet qu'on lui a enlevé.

L'adjonction de l'auxiliaire nous offre trois possibilités nouvelles de récit simple:

1) un récit mettant en scène un sujet, un opposant et un auxiliaire de l'opposant;

2) un récit mettant en scène un sujet, un auxiliaire du sujet et un opposant;

3) un récit mettant en scène un sujet, un opposant et leurs auxiliaires respectifs.

Ces trois possibilités renforcent l'acquisition des notions de conflit et de résolution de conflit.

ACTIVITÉ 1.1

Objectif: **L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et son action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.**

Cette activité se fait à partir de l'histoire illustrée ci-dessous et permet l'atteinte des trois sous-objectifs présentés plus loi .

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe. L'élève écoute l'histoire en suivant l'ordre des illustrations dans son cahier.

LE MORCEAU DE POMME

Fifi, le moineau, s'est posé sur une branche d'arbre. Il a trouvé un morceau de pomme à grignoter. Poil-Dur, le castor, aimerait avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas lui donner. Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor. Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi. Croc-Croc donne le morceau de pomme à son ami, le castor.

1.

Fifi est posé sur une branche. Il a un morceau de pomme dans son bec.

2.

Poil-Dur, le castor, veut avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas donner le morceau de pomme à Poil-Dur

3.

Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor.

4.

Croc-Croc enlève le morceau de pomme à Fifi.

5.

Croc-Croc remet le morceau de pomme à Poil-Dur.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Déroulement:

- Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe ce qui se passe entre Fifi, le moineau, et Poil-Dur, le castor.
- L'élève choisit la bonne réponse parmi trois illustrations et fait un X sur l'illustration retenue.

CHOIX DE RÉPONSES:

1.

Le moineau offre une carotte au castor.

2.

Le moineau et le castor se disputent le morceau de pomme.

3.

Le castor ronge l'arbre où se trouve Fifi.

- Qu'est-ce qui se passe entre Fifi, le moineau, et Poil-Dur, le castor?
- Fais un X sur l'illustration choisie.

b) L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'animal qui aide Poil-Dur, le castor.
- L'élève choisit la bonne réponse parmi trois illustrations et encercle l'illustration retenue.

CHOIX DE RÉPONSES

1. X

L'écureuil

2.

Le porc-épic

3.

La souris

- Qui vient aider Poil-Dur, le castor?
- Encercle l'illustration choisie.

c) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire de l'opposant.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'action faite par Croc-Croc, l'écureuil, pour aider Poil-Dur, le castor.
- L'élève choisit la bonne réponse parmi trois illustrations et colorie l'illustration retenue.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

L'écureuil court sur l'herbe.

2.

L'écureuil est dans l'arbre. Il enlève le morceau de pomme au moineau.

3.

L'écureuil mange le morceau de pomme.

- Que fait Croc-Croc, l'écureuil, pour aider Poil-Dur, le castor?
- Colorie l'illustration choisie.

ACTIVITÉ 1.2

Cette activité se fait à partir de l'histoire illustrée ci-dessous et permet l'atteinte des trois sous-objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe. L'élève écoute l'histoire en regardant les illustrations dans son cahier.

LA BELLE ÉTOILE

Pouce-vert, le sapin, a une belle étoile accrochée à sa dernière branche. Pinchaud, le lapin, voudrait bien avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas se séparer de son étoile. Plume-noire, le corbeau, veut aider son ami, le lapin. Il vole jusqu'au sommet de l'arbre et prend l'étoile dans son bec. Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud, le lapin.

1.

Pouce-vert, le sapin, et son étoile.

2.

Pinchaud, le lapin, veut avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas s'en séparer.

3.

Plume-noire, le corbeau, veut aider Pinchaud.

4.

Plume-noire prend l'étoile dans son bec.

5.

Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Déroulement:

- Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe ce qui se passe entre Pouce-vert et Pinchaud.
- L'élève relie, à l'aide d'une flèche, l'illustration représentant Pouce-vert et Pinchaud à l'illustration montrant le conflit entre le sujet et l'opposant.

Pinchaud et Pouce-vert

1.

Pinchaud arrache une branche du sapin.

2.

Pinchaud et Pouce-vert se disputent l'étoile.

3.

Pinchaud et Pouce-vert se tiennent par la main.

b) L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'animal qui aide Pinchaud.
- Après identification, l'élève dessine le corbeau à côté de l'illustration représentant Pinchaud.

Pinchaud, le lapin.

Dessin de l'élève

Plume-noire, le corbeau.

- Dis-moi qui, dans l'histoire, vient aider Pinchaud.
- Dessine-le à côté de l'illustration.

c) **L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire de l'opposant.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'action faite par le corbeau pour aider Pinchaud.
- Après identification, l'élève choisit la bonne réponse parmi trois illustrations. Il découpe l'illustration choisie et la colle à côté de l'illustration représentant Plume-noire le corbeau.

Plume-noire, le corbeau

- Que fait le corbeau pour aider Pinchaud?
- Découpe l'illustration choisie et colle-la à côté de l'illustration représentant Plume-noire, le corbeau.

1.

Le corbeau prend l'étoile dans son bec.

2.

Le corbeau arrache une branche de l'arbre.

3.

Le corbeau vole autour de l'arbre.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte l'histoire ci-dessous.

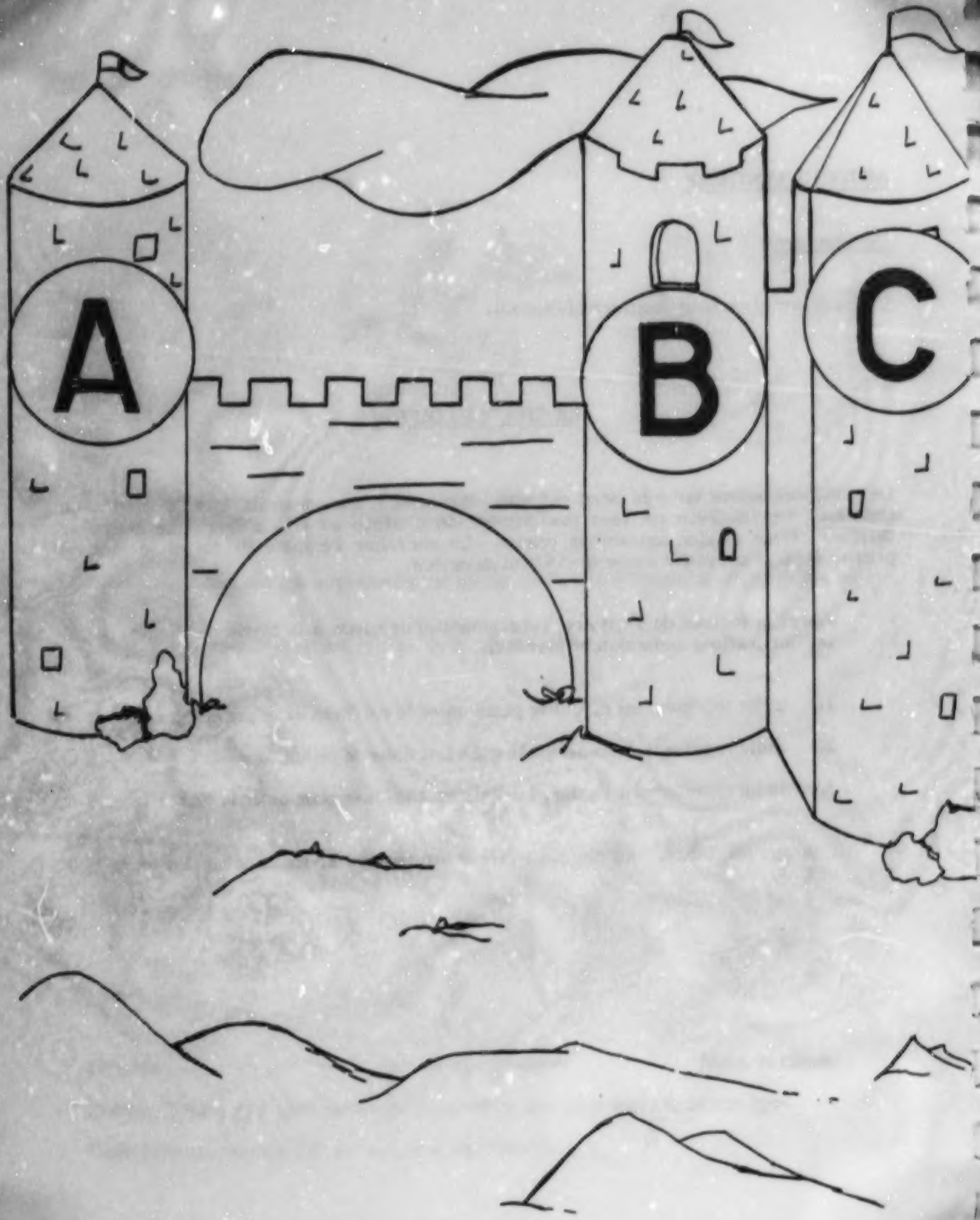
LE CHÂTEAU DU ROI

Le roi Yvan habite un très beau château. Le prince Igor voudrait être le maître du château. Le roi Yvan ne veut pas donner son château au prince Igor. Le chevalier Gustave décide d'aider son ami le prince. Le chevalier s'empare du roi et le met en prison. Puis, le chevalier donne le château au prince.

- Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe de choisir, parmi les illustrations apparaissant plus loin:

  1. celle représentant ce qui se passe entre le roi Yvan et le prince Igor.
  2. celle représentant la personne qui vient aider le prince Igor.
  3. celle représentant l'action faite par le chevalier pour aider le prince Igor.

- Une fois les illustrations choisies, l'élève les découpe et les colle sur les tours A, B et C du château.


A
B
C

CHOIX DE RÉPONSES

a)

1. ×

Yvan et Igor se disputent le château

2.

Yvan et Igor font du cheval ensemble

3.

Yvan et Ygor se disputent une couronne

- Choisis l'illustration qui représente ce qui se passe dans l'histoire entre le roi et le prince?
- Colle l'illustration choisie sur la tour A du château.

b)

1.

La reine

2. ×

Le chevalier Gustave

3.

Coco, le clown

- Choisis l'illustration qui représente la personne qui vient aider le prince Igor.
- Colle l'illustration choisie sur la tour B du château.

c)

1.

Le chevalier s'empare de la couronne du roi.

2.

Le chevalier s'empare du cheval du roi.

3.

Le chevalier s'empare du roi et le met en prison.

- Choisis l'illustration qui représente ce que fait le chevalier Gustave pour aider le prince Igor.
- Colle l'illustration choisie sur la tour C du château.

ACTIVITÉ 2*

Objectif: **L'élève complète une histoire en y faisant entrer un auxiliaire de l'opposant et son action.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.

LA FLÛTE D'ÉRIC

Éric a une belle flûte en bois. Des sons aigüs sortent de la flûte. Claire aimerait bien avoir la flûte. Éric ne veut pas lui donner...

a) L'élève trouve un auxiliaire de l'opposant.

Déroulement:

- Les élèves trouvent un auxiliaire qui vient aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un auxiliaire de l'opposant.

b) L'élève trouve une action faite par l'auxiliaire pour aider l'opposant.

Déroulement:

- Les élèves trouvent une action faite par l'auxiliaire pour aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, une action faite par l'auxiliaire de l'opposant.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

RÉCAPITULATION

Déroulement:

- L'enseignant(e) choisit trois élèves pour jouer l'histoire sous forme de saynète:

  1) le premier élève joue le rôle d'Éric
  2) le second élève joue le rôle de Claire
  3) le troisième élève joue le rôle de l'auxiliaire de l'opposant.

ACTIVITÉ 3.1

Objectif: **L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et son action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.**

Cette activité se fait à partir de l'histoire illustrée ci-dessous et permet l'atteinte des trois sous objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe. L'élève écoute l'histoire en regardant les illustrations dans son cahier.

LE CERF-VOLANT

Olivier joue avec son cerf-volant. Son cerf-volant vole très haut dans le ciel. Olivier s'amuse: il est heureux. Zoé s'approche de lui et lui enlève son cerf-volant. Olivier est tout triste. Zoé s'enfuit avec le cerf-volant. Michel, qui a tout vu, court après Zoé. Michel rattrape Zoé. Il lui enlève le cerf-volant. Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est de nouveau heureux. Il a retrouvé son cerf-volant.

1.

Olivier joue avec son cerf-volant.

2.

Zoé lui enlève son cerf-volant.

3.

Olivier est triste.

4.

Michel reprend le cerf-volant à Zoé.

5.

Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est heureux.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Déroulement:

- Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe ce qui se passe entre Zoé et Olivier.
- L'élève choisit, parmi trois illustrations, la bonne réponse et fait un X sur l'illustration retenue.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

Olivier et Zoé jouent ensemble.

2.

Zoé prend le cerf-volant d'Olivier.

3.

Olivier et Zoé jouent au ballon.

- Qu'est-ce qui se passe dans l'histoire entre Olivier et Zoé?
- Fais un X sur l'illustration que tu as choisie.

b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier la personne qui aide Olivier.
- L'élève choisit, parmi trois illustrations, celle correspondant à la bonne réponse et l'encercle.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

Un policier

2.

Zoé

3.

Michel

- Qui vient aider Olivier?
- Encercle l'illustration que tu as choisie.

c) **L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire du sujet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'action faite par Michel pour aider Olivier.
- L'élève choisit parmi trois illustrations, celle correspondant à la bonne réponse et la colorie.

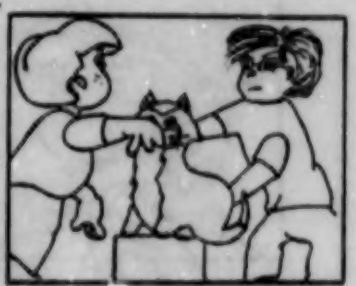
CHOIX DE RÉPONSES

1.

Michel reprend le cerf-volant à Zoé.

2.

Michel offre une pomme à Zoé.

3. 

Michel reprend le chat à Zoé.

- Que fait Michel pour aider Olivier?
- Colorie l'illustration que tu as choisie.

ACTIVITÉ 3.2

Cette activité se fait à partir de l'histoire illustrée ci-dessous et permet l'atteinte des trois sous-objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe. L'élève écoute l'histoire en regardant les illustrations dans son cahier.

LES CAROTTES DE FROU-FROU, LE LAPIN.

Frou-frou, le lapin, a reçu de belles carottes pour son dîner. Il est très content. Éclair, le cheval, aime bien les carottes lui aussi. Sans se gêner, il prend les carottes de Frou-frou, le lapin. Frou-frou est en colère. Marie-Jeanne, la fermière, arrive en courant. Elle enlève les carottes à Éclair. Marie-Jeanne redonne les carottes à Frou-frou. Frou-frou est tout content de pouvoir manger ses carottes.

1.

Frou-frou est content d'avoir des carottes.

2.

Éclair lui enlève les carottes.

3.

Frou-frou est en colère.

4.

La fermière enlève les carottes à Éclair.

5.

La fermière redonne les carottes à Frou-frou, qui est tout heureux.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Déroulement:

Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe ce qui se passe entre Frou-frou et Éclair. L'élève relie, à l'aide d'une flèche, l'illustration représentant Frou-frou et Éclair à l'illustration montrant le conflit entre le sujet et l'opposant.

Frou-frou et Éclair

1.

Éclair et Frou-frou jouent à la balle.

2.

Éclair enlève les carottes à Frou-frou.

3.

Éclair enlève une pomme de laitue à Frou-frou.

- Qu'est-ce qui se passe dans l'histoire entre Frou-frou et Éclair?
- Relie, à l'aide d'une flèche, l'illustration représentant Frou-frou et Éclair à l'illustration montrant ce qui se passe entre les deux.

b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet.

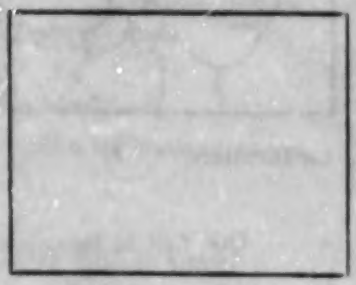
Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier le personnage qui aide Frou-frou, le lapin.
- Après identification, l'élève dessine la fermière à côté de l'illustration représentant Frou-frou.

ILLUSTRATION

Frou-frou

DESSIN DE L'ÉLÈVE



La fermière

- Dis-moi quel personnage, dans l'histoire, vient aider Frou-frou.
- Dessine-le à côté de l'illustration.

c) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire du sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à la classe d'identifier l'action faire par la fermière pour aider Frou-frou.
- Après identification, l'élève choisit la bonne réponse parmi les trois illustrations. Il découpe l'illustration choisie et la colle à côté de l'illustration représentant la fermière.

La fermière

- Que fait la fermière pour aider Frou-frou?
- Découpe l'illustration choisie et colle-la à côté de l'illustration représentant la fermière.

1. X

La fermière enlève les carottes au cheval.

2.

La fermière caresse le cheval.

3.

La fermière donne de la laitue au cheval.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte l'histoire qui suit.

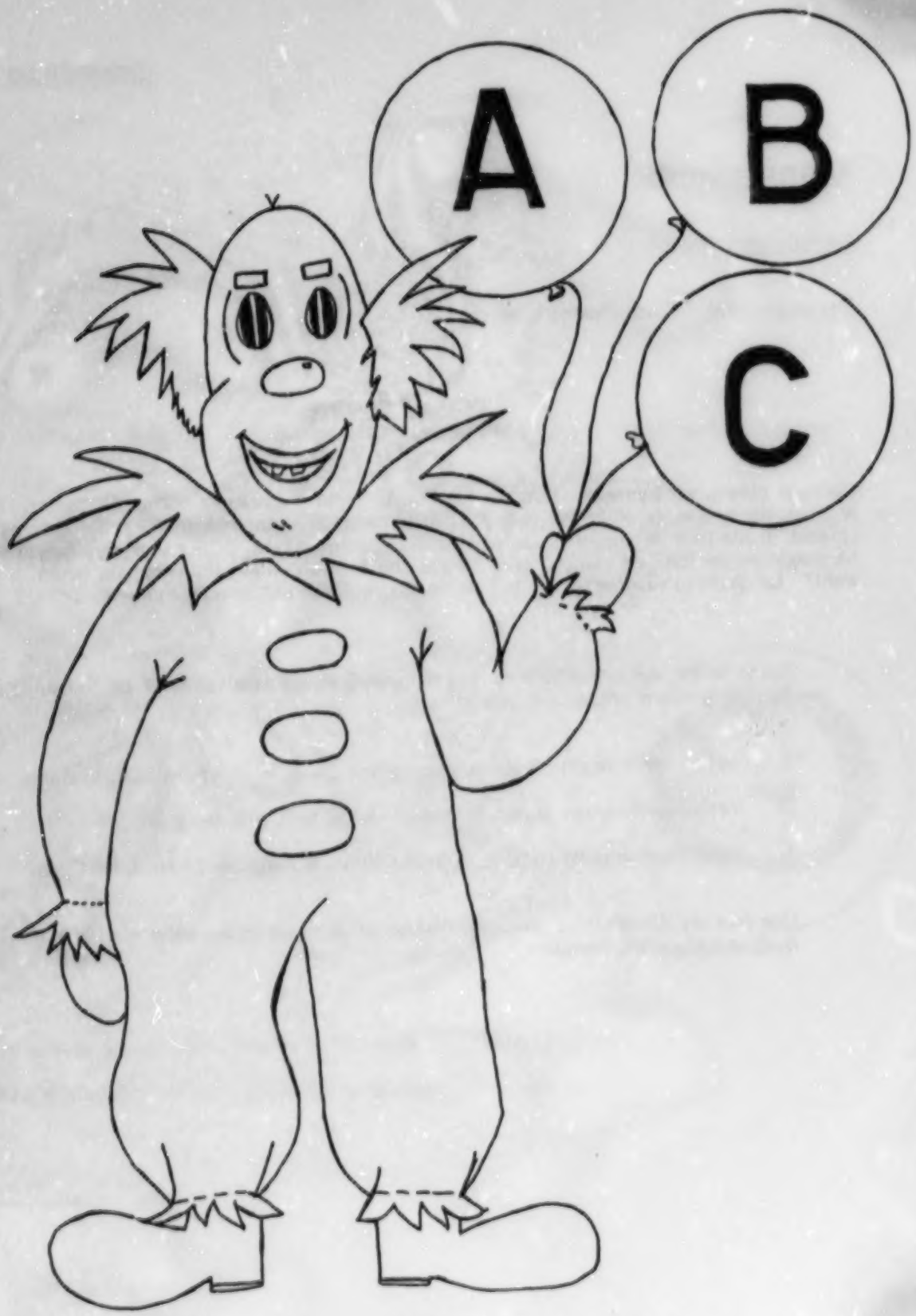
COCO, LE CLOWN

Coco, le clown, est heureux. Il a, sur la tête, un beau chapeau en forme de cornet. Bibi, le singe du cirque, lui vole son chapeau. Il le cache dans un endroit secret. Coco est en colère! Il n'a plus de chapeau. Il va voir Vizir, le magicien, pour lui demander son aide. Le magicien accepte de l'aider. Il prononce une formule magique: "Za, za, boum, boum, wah!" Le chapeau réapparaît sur la tête de Coco. Coco est de nouveau heureux.

- Après la lecture de l'histoire, l'enseignant(e) demande à la classe de choisir, parmi des illustrations présentées plus loin:

  1. celle représentant ce qui se passe entre Coco, le clown, et Bibi, le singe.
  2. celle représentant la personne qui vient aider Coco, le clown.
  3. celle représentant l'action faite par Vizir, le magicien, pour aider Coco.

- Une fois les illustrations choisies, l'élève les découpe et les colle sur les ballons A, B, C, que tient le clown.


A
B
C

CHOIX DE RÉPONSES

a)

1.

Bibi embrasse Coco.

2.

Bibi donne une banane à Coco.

X

3.

Bibi vole le chapeau de Coco.

- Choisis l'illustration qui représente ce qui se passe, dans l'histoire, entre Coco, le clown, et Bibi, le singe.
- Colle l'illustration choisie sur le ballon A, que tient le clown.

b)

X

1.

Bibi, le singe.

2.

Vizir, le magicien.

3.

Hercule, le lion.

- Choisis l'illustration qui représente celui qui aide Coco, le clown.
- Colle l'illustration choisie sur le ballon B, que tient le clown.

c) X

1.

Vizir fait réapparaître le chapeau sur la tête de Coco.

2.

Vizir serre la main de Coco.

3.

Vizir fait apparaître un lapin.

- Choisis l'illustration qui représente ce que fait Vizir, le magicien, pour aider Coco, le clown.
- Colle l'illustration choisie sur le ballon C, que tient le clown.

ACTIVITÉ 4*

Objectif: **L'élève complète une histoire en y faisant entrer un auxiliaire du sujet, son action et le résultat de cette action sur le sujet.**

Cette activité se fait à partir de l'histoire incomplète ci-dessous et permet l'atteinte des trois sous-objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire à la classe.

LA CLOCHETTE DE BIZOU, LE COCHON.

Bizou, le cochon, a une belle clochette attachée à son cou par un ruban. Il se promène tout heureux. La clochette fait "drelin, drelin". Pic, le corbeau, d'un coup de bec, lui vole sa clochette. Bizou est en colère...

a) **L'élève trouve un auxiliaire du sujet.**

Déroulement:

- Les élèves trouvent un auxiliaire pour aider le sujet à reprendre son objet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un auxiliaire du sujet.

b) **L'élève trouve une action faite par l'auxiliaire pour aider le sujet.**

- Les élèves trouvent une action faite par l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent parmi ces réponses, une action faite par l'auxiliaire du sujet.

c) **L'élève découvre l'état final du sujet.**

- Les élèves découvrent comment se sent le sujet après l'action posée par son auxiliaire.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

Récapitulation

Déroulement:

- L'enseignant(e) reprend le début de l'histoire.
- Un élève continue l'histoire en y ajoutant l'auxiliaire du sujet, son action et le résultat de cette action sur l'état final du sujet.

ACTIVITÉ 5

Objectif: **L'élève identifie les auxiliaires et leur action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.**

Cette activité se fait à partir de l'histoire illustrée qui suit et permet l'atteinte des deux sous-objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe. L'élève écoute l'histoire en suivant l'ordre des illustrations dans son cahier.

LE MORCEAU DE POMME

Fifi, le moineau, s'est posé sur une branche d'arbre. Il a trouvé un morceau de pomme à grignoter. Poil-Dur, le castor, aimerait avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas lui donner. Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor. Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi, le moineau. Croc-Croc, l'écureuil, donne le morceau de pomme à son ami le castor. Poil-Dur, le castor, plonge sous l'eau avec le morceau de pomme. Zouc, le canard, a tout vu. C'est l'ami de Fifi, le moineau. Il plonge sous l'eau et d'un seul coup de bec, il reprend le morceau de pomme. Zouc, le canard, sort de l'eau et remet à Fifi son morceau de pomme. Fifi, le moineau, est heureux. Il peut enfin grignoter son morceau de pomme.

1.

Fifi est posé sur une branche. Il a un morceau de pomme dans son bec.

2.

Poil-Dur veut avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas donner le morceau de pomme à Poil-Dur.

3.

Croc-Croc enlève le morceau de pomme à Fifi.

4.

Croc-Croc remet le morceau de pomme à Poil-Dur.

5.

Zouc, le canard, enlève le morceau de pomme à Poil-Dur, le castor.

6.

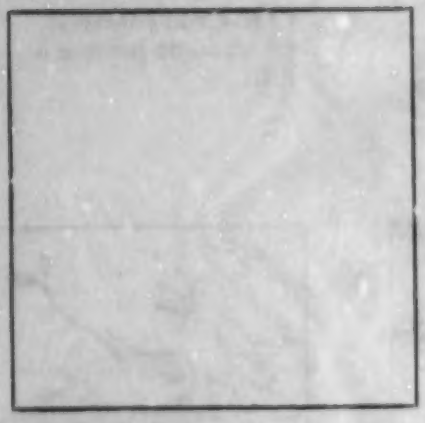
Fifi, le moineau, est heureux. Il a son morceau de pomme.

a) **L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et son action.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande aux élèves de dessiner l'animal qui aide Poil-Dur, le castor.
- L'élève présente son dessin et l'identifie.
- L'enseignant(e) demande aux élèves d'identifier l'action faite par l'auxiliaire de l'opposant.

DESSIN DE L'ÉLÈVE



Croc-Croc, l'écureuil

- Qui aide Poil-Dur, le castor?
- Dessine l'animal qui vient aider Poil-Dur, le castor.
- Que fait Croc-Croc, l'écureuil, pour aider Poil-Dur, le castor?

  Réponse: Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi.

b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et son action.

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande aux élèves de dessiner l'animal qui aide Fifi, le moineau.
- L'élève présente son dessin et l'identifie.
- L'enseignant(e) demande aux élèves d'identifier l'action faite par l'auxiliaire du sujet.

DESSIN DE L'ÉLÈVE

Zouc, le canard

- Qui aide Fifi, le moineau?
- Dessine l'animal qui vient aider Fifi, le moineau.
- Que fait Zouc, le canard, pour aider Fifi, le moineau?

  Réponse: Il plonge sous l'eau et reprend le morceau de pomme au castor.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire ci-dessous à la classe.
- L'élève identifie, à l'aide d'illustrations, l'auxiliaire de l'opposant, l'auxiliaire du sujet et leur action respective. L'élève encercle les rectangles qui représentent les auxiliaires et les relie, à l'aide d'une flèche, aux cercles montrant leur action respective.

LA CASQUETTE DES EXPOS

Luc attend l'autobus scolaire. Il porte sur sa tête une belle casquette des Expos, qu'il a reçue en cadeau. Il est très heureux. Anne aimerait avoir cette casquette. Luc ne veut pas lui donner sa casquette. Ils se disputent. Alors Anne demande l'aide de son amie Line. Line se faufile derrière Luc, lui prend sa casquette et la lance à Anne qui s'enfuit. Au même instant, l'autobus scolaire arrive. Le chauffeur d'autobus a tout vu. Il arrête son autobus, descend et rattrape Anne. Le chauffeur remet la casquette à Luc. Luc est heureux d'avoir retrouvé sa casquette.

1) - Qui aide Anne à voler la casquette de Luc?

- Encercle, en rouge, le rectangle qui représente Line.

- Que fait Line pour aider Anne?

- Relie, à l'aide d'une flèche rouge, Line au rond montrant ce qu'elle fait pour aider Anne.

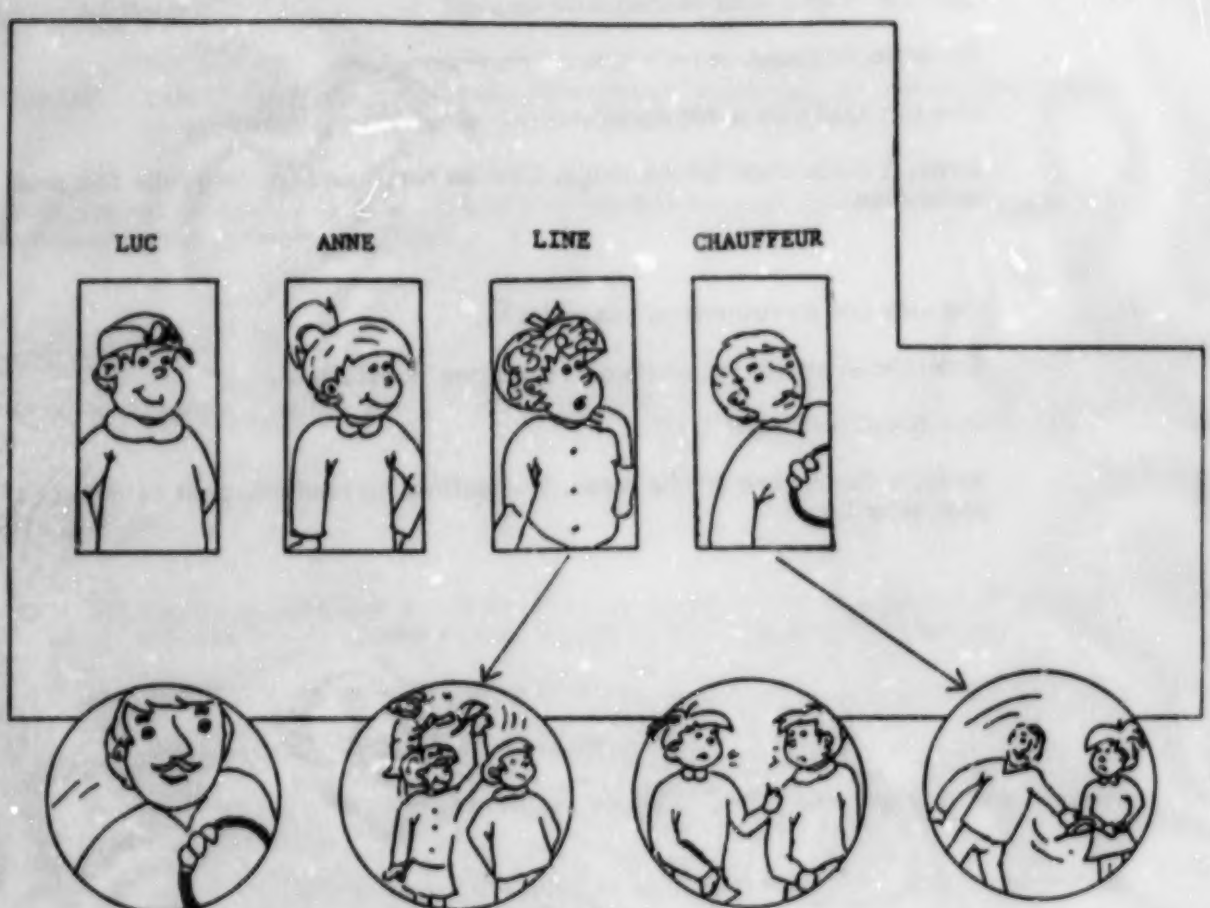
2) - Qui aide Luc à retrouver sa casquette?

- Encercle en bleu le rectangle qui représente le chauffeur.

- Que fait-il pour aider Luc?

- Relie, à l'aide d'une flèche bleue, le chauffeur au rond montrant ce qu'il fait pour aider Luc.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE



Le chauffeur conduit l'autobus.

Line prend la casquette de Luc.

Anne et Luc se disputent.

Le chauffeur reprend la casquette à Anne.

ACTIVITÉ 6

Objectif: **L'élève complète une histoire en y faisant entrer des auxiliaires, leur action respective et le résultat de ces actions sur l'état du sujet.**

Cette activité se fait à partir de l'histoire incomplète qui suit, elle permet l'atteinte des six sous-objectifs présentés plus loin.

Matériel:

Un papier de construction de 96 cm X 22 cm par élève.

Déroulement:

- L'enseignant(e) distribue à chaque élève un papier de construction de 96 cm x 22 cm, plié cinq fois en accordéon pour donner six surfaces de 16 cm chacune.
- Chaque élève numérote les surfaces de 1 à 6.
- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.
- Chaque élève découpe, dans son cahier, les deux illustrations représentant le sujet, Filipo, et l'opposant, Sam Bin.
- L'élève colle l'illustration de Filipo sur la surface numérotée 1 de l'accordéon et celle de Sam Bin sur la surface numérotée 2.

LE DOCUMENT SECRET

Le policier Filipo a en sa possession un document secret très important. Il ne veut pas le perdre. Sam Bin, un bandit, veut s'emparer du document.

Filipo, le policier

Sam Bin, le bandit

a) **L'élève trouve un auxiliaire de l'opposant.**

Déroulement:

- Les élèves trouvent un auxiliaire qui vient aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, un auxiliaire de l'opposant.

b) **L'élève trouve une action faite par l'auxiliaire pour aider l'opposant.**

Déroulement:

- Les élèves trouvent une action faite par l'auxiliaire pour aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, une action de l'auxiliaire de l'opposant.
- Chaque élève dessine sur la surface no 3 de l'accordéon, l'auxiliaire de l'opposant et son action.

c) **L'élève découvre l'état du sujet après la disjonction.**

- L'enseignant(e) demande à la classe si le sujet possède toujours l'objet et quel est le résultat de cette disjonction sur le sujet (état du sujet).
- Chaque élève dessine le sujet et son état (figure triste) sur la surface no 4 de l'accordéon.

d) **L'élève trouve une action faite par l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet.**

- Les élèves trouvent une action faite par l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet.
- L'enseignant(e) écrit au tableau les réponses des élèves.
- Les élèves choisissent, parmi ces réponses, une action de l'auxiliaire du sujet.
- Chaque élève dessine l'auxiliaire du sujet et son action, sur la surface no 5 de l'accordéon.

f) L'élève découvre l'état final du sujet.

- Les élèves découvrent comment se sent le sujet après l'action posée par l'auxiliaire du sujet.
- Chaque élève dessine le sujet et son état (figure heureuse) sur la surface no 6 de l'accordéon.

Récapitulation:

Déroulement:

Un élève raconte l'histoire en s'aidant de son livre accordéon.*

* Cette histoire peut être racontée à la chaîne.

ACTIVITÉ 7

Objectif: **L'élève invente une histoire en y faisant entrer un sujet, un opposant, leur auxiliaire, les actions respectives de ces auxiliaires et le résultat de ces actions sur le sujet.**

Cette activité permet l'atteinte des six sous-objectifs présentés plus loin.

Déroulement:

- L'enseignant(e) explique aux élèves qu'ils vont inventer une histoire.
- Cette histoire est inventée à partir des quatre personnages illustrés ci-dessous.

ILLUSTRATIONS

1.

Phoque

2.

Ours blanc

3.

Chien esquimeau

4.

Enfant esquimeau

a) **L'élève choisit un sujet en conjonction avec un objet et l'état qui en résulte.**

Déroulement:

- Les élèves choisissent un sujet parmi les quatre illustrations présentées plus haut.
- Chaque élève découpe l'illustration choisie et la colle dans la case no 1.
- Les élèves donnent un nom au sujet et l'écrivent sous l'illustration.
- Les élèves trouvent un objet que le sujet aime beaucoup.
- Chaque élève dessine l'objet dans la case no 2.
- L'enseignant(e) demande alors à la classe comment le sujet se sent puisqu'il possède un objet qu'il aime beaucoup.
- Chaque élève écrit l'état du sujet sur la ligne no 3.

b) **L'élève trouve l'opposant du sujet.**

Déroulement:

- Les élèves choisissent, parmi les illustrations qui restent, un opposant qui veut enlever l'objet au sujet.
- Chaque élève découpe l'illustration choisie et la colle dans la case no 4.
- Les élèves donnent un nom à l'opposant et l'écrivent sous l'illustration.

c) **L'élève choisit un auxiliaire de l'opposant et trouve une action faite par cet auxiliaire pour aider l'opposant.**

Déroulement:

- Les élèves choisissent, parmi les illustrations qui restent, un auxiliaire qui vient aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- Chaque élève découpe l'illustration choisie et la colle dans la case no 5.
- Les élèves donnent un nom à l'auxiliaire de l'opposant et l'écrivent sous l'illustration.
- Les élèves choisissent une action faite par l'auxiliaire pour aider l'opposant à enlever l'objet du sujet.
- Chaque élève dessine l'auxiliaire de l'opposant et son action dans la case no 6.

d) **L'élève découvre l'état du sujet après la disjonction.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à chaque équipe si le sujet possède toujours l'objet qu'il aime et le résultat de cette disjonction sur le sujet.
- Chaque élève écrit l'état du sujet sur la ligne no 7.

e) **L'élève choisit un auxiliaire du sujet et trouve une action faite par cet auxiliaire pour aider le sujet.**

Déroulement:

- L'illustration qui reste devient automatiquement l'auxiliaire du sujet.
- Chaque élève découpe la dernière illustration et la colle dans la case no 8.
- Les élèves donnent un nom à l'auxiliaire du sujet et l'écrivent sous l'illustration.
- Les élèves choisissent une action faite par l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet.
- Chaque élève dessine l'auxiliaire du sujet et son action dans la case no 9.

f) **L'élève découvre l'état final du sujet.**

Déroulement:

- Les élèves découvrent comment se sent le sujet après l'action posée par l'auxiliaire du sujet.
- Chaque élève écrit l'état du sujet sur la ligne no 10.

Récapitulation

Déroulement:

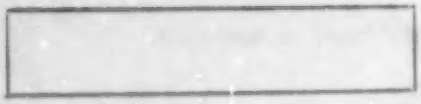
- L'enseignant(e) accorde quelques minutes aux élèves pour leur permettre de réviser leur histoire.
- Un élève raconte l'histoire à la classe pendant que d'autres élèves la miment.

Dessin de l'élève

1.

2.

3.



État du sujet

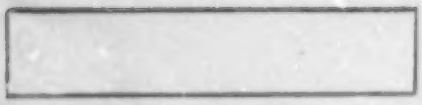
4.

Dessin de l'élève

5.

6.

7.



État du sujet

8.

9.

10.

État du sujet

TEST D'ÉVALUATION

GRILLE DU TEST D'ÉVALUATION *

OBJECTIF / CONTENU	IDENTIFIER
Les éléments de la structure du récit simple:	**Pointage**
1. Sujet	5
2. Conjonction avec un objet	5
3. Effet de la conjonction	5
4. Opposant	5
5. Conflit	5
6. Auxiliaire de l'opposant	5
7. Action de l'auxiliaire de l'opposant	5
8. Disjonction d'avec un objet	5
9. Effet de la disjonction	5
10. Auxiliaire du sujet	5
11. Action de l'auxiliaire du sujet	5
12. État final du sujet	5
	Total: 60

Cette grille indique le contenu qui est évalué dans le test qui suit. Chaque élément du contenu vaut 5 points pour un total de 60 points.

* Le test d'évaluation ne figure pas dans le cahier de l'élève.

DÉROULEMENT DU TEST

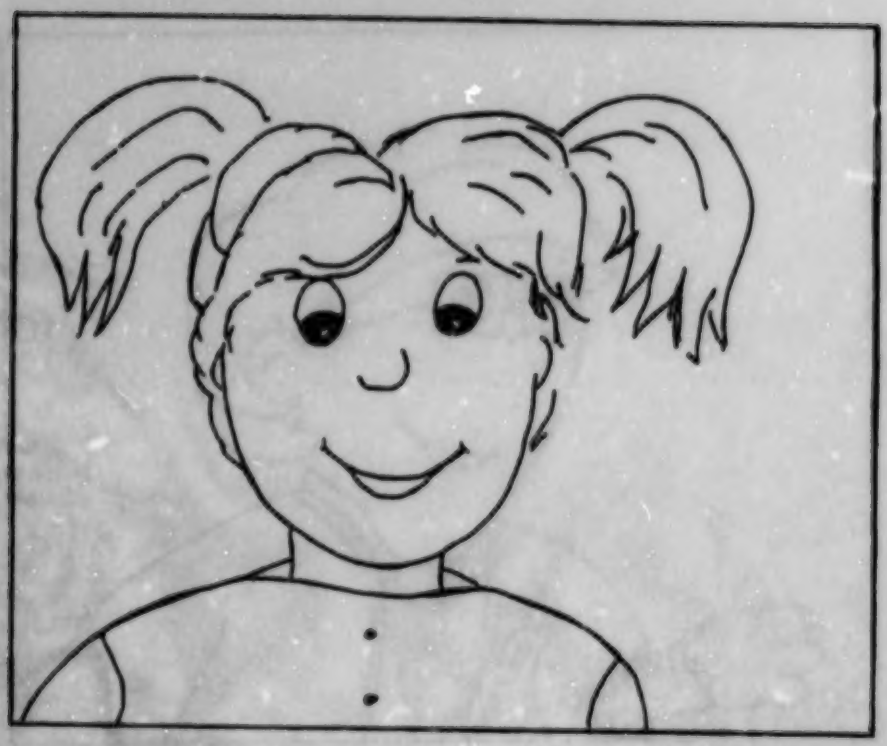
- L'enseignant(e) présente, à la classe, des illustrations représentant les personnages de l'histoire.

- Il(elle) lit deux fois l'histoire qui fait l'objet du test.

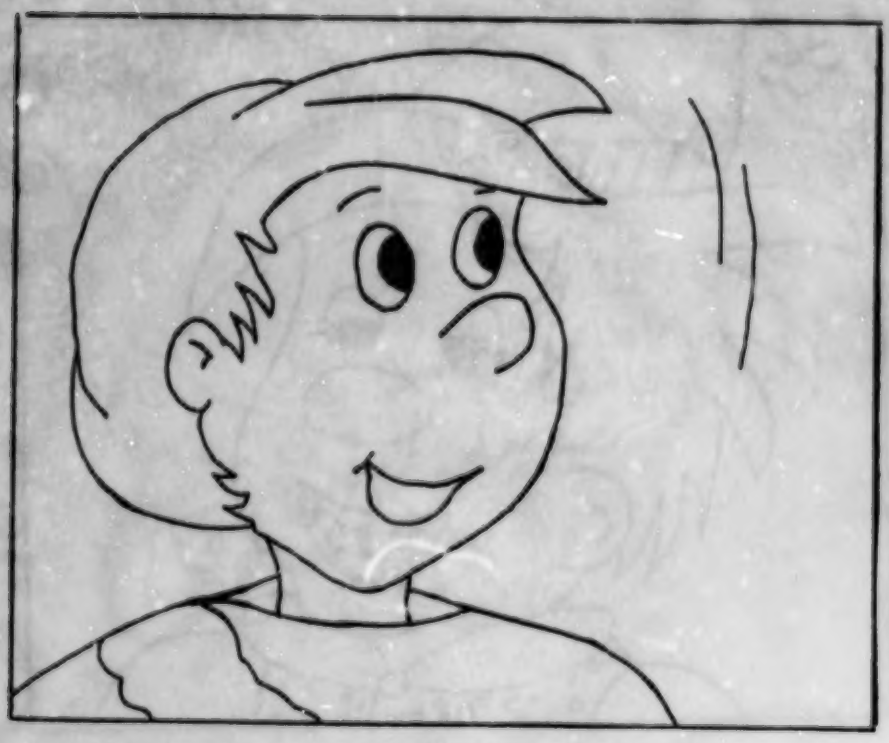
- Ensuite, l'élève répond à douze questions posées par l'enseignant(e).

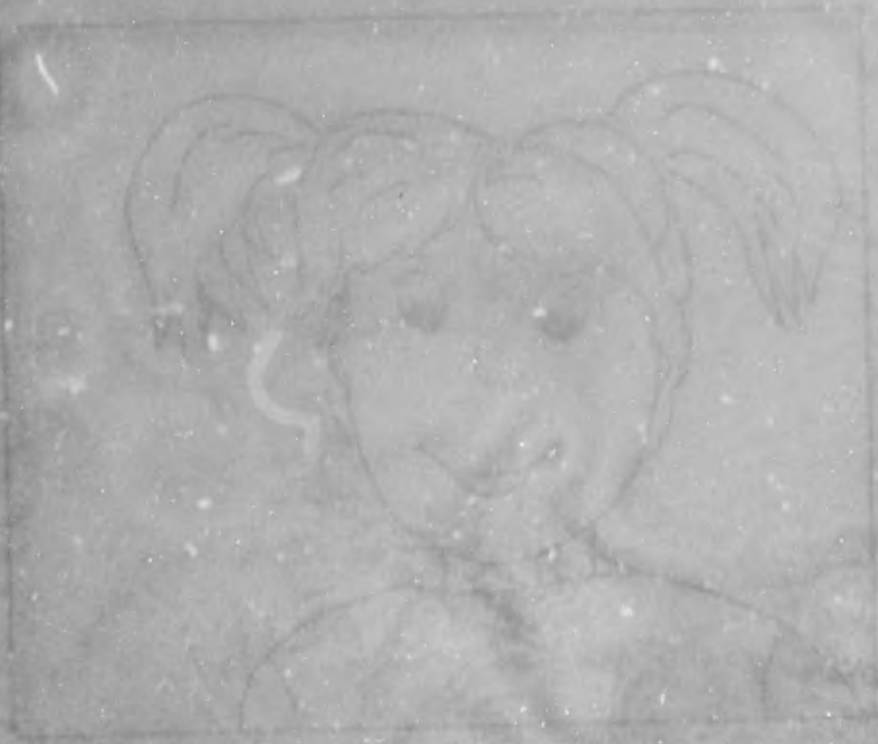
- À chaque question, l'élève choisit, parmi trois illustrations, celle qui correspond à la réponse. Il encercle l'illustration choisie.

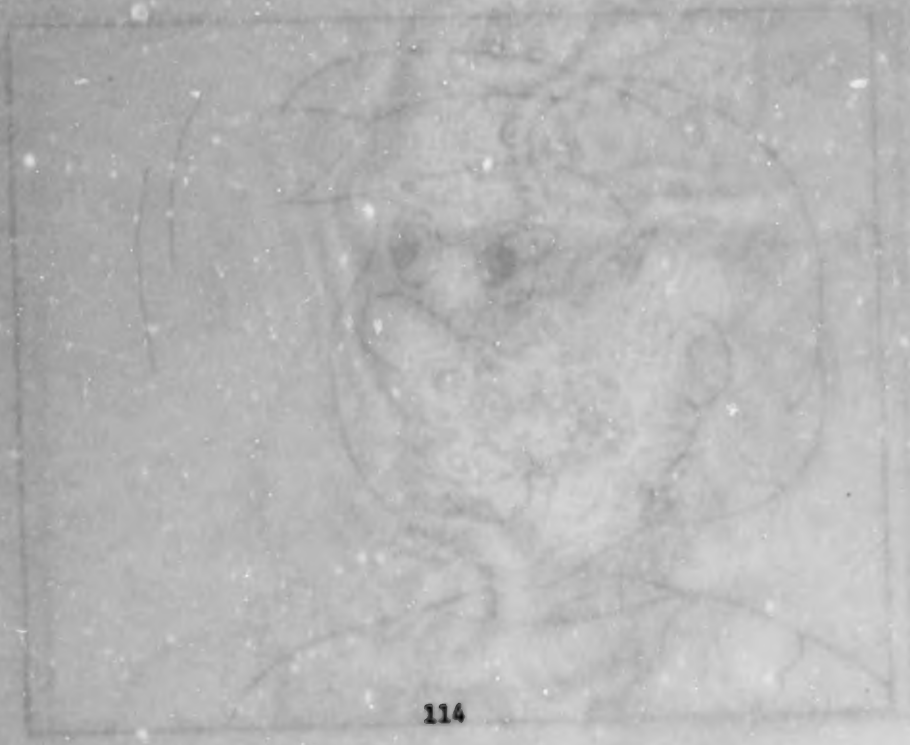
Laura, l'écuyère



Gilles, l'acrobate

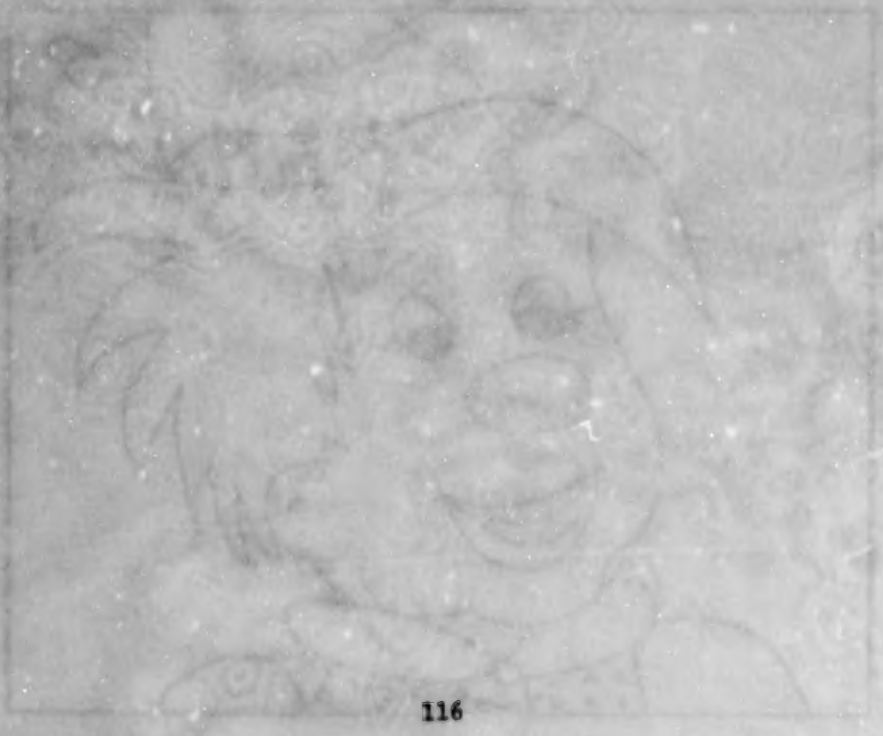






Gugus, le nain

Zoom, le clown



TEST D'ÉVALUATION

Le cheval de Laura l'écuyère

Laura, l'écuyère, a reçu un beau cadeau. C'est un cheval. Elle est contente. Gilles, l'acrobate, veut avoir le cheval. Laura ne veut pas lui donner le cheval. Ils se disputent. Gilles en parle à son ami Gugus, le nain. Gugus veut bien l'aider. Pendant que Laura a le dos tourné, Gugus, le nain, prend le cheval. Gugus donne le cheval à Gilles, l'acrobate. Laura est triste d'avoir perdu son cheval. Son ami Zoom, le clown, veut l'aider. Pendant que Gilles et Gugus dorment, Zoom reprend le cheval et le ramène à Laura. Laura est heureuse d'avoir retrouvé son cheval.

CLÉ DE CORRECTION

1. Qui a reçu un cadeau?

Gilles, l'acrobate

Laura, l'écuyère

Zoom, le clown

2. Qu'est-ce que Laura a reçu en cadeau?

Un chien

Un chat

Un cheval

3. Laura a reçu un cheval. Est-elle:

contente

triste

en colère

4. Qui veut avoir le cheval de Laura, l'écuyère?

Gilles, l'acrobate

Zoom, le clown

Le dompteur de lions

5. Qu'est-ce qui se passe entre Laura, l'écuyère, et Gilles, l'acrobate?

Gilles et Laura dansent ensemble.

Gilles et Laura se disputent au sujet du cheval.

Gilles et Laura en selle sur le cheval.

6. Qui veut aider Gilles, l'acrobate, à avoir le cheval?

Laura, l'écuyère

Gugus, le nain

Zoom, le clown

7. Que fait Gugus, le nain, pour aider Gilles, l'acrobate?

Il donne à manger au cheval de Laura.

Il lave le cheval de Laura.

Il enlève le cheval à Laura.

8. Qu'est-ce que Laura s'est fait enlever?

cheval

lion

singe

9. Laura n'a plus son cheval. Comment se sent-elle?

contente

triste

en colère

10. Qui veut aider Laura, l'écuyère, à retrouver son cheval?

Le dompteur de lions

Zoom, le clown

Gilles, l'acrobate

11. Que fait Zoom, le clown, pour aider Laura, l'écuyère?

Zoom ferre le cheval.

Zoom nourrit le cheval.

Zoom prend le cheval pendant que Gilles et Gugus dorment.

12. Comment est Laura après avoir retrouvé son cheval?

heureuse

triste

en colère

QUESTIONNAIRE DE L'ÉLÈVE

1. Qui a reçu un cadeau?

2. Qu'est-ce que Laura a reçu en cadeau?

3. Laura a reçu un cheval. Est-elle:

4. Qui veut avoir le cheval de Laura, l'écuyère?

5. Qu'est-ce qui se passe entre Laura, l'écuyère, et Gilles, l'acrobate?

6. Qui veut aider Gilles, l'acrobate, à avoir le cheval?

7. Que fait Gugus, le nain, pour aider Gilles, l'acrobate?

8. Qu'est-ce que Laura s'est fait enlever?

9. Laura n'a plus son cheval. Comment se sent-elle?

10. Qui veut aider Laura, l'écuyère, à retrouver son cheval?

11. Que fait Zoom, le clown, pour aider Laura, l'écuyère?

12. Comment est Laura après avoir retrouvé son cheval?

B

SIGNIFICATION

OBJECTIF GÉNÉRAUX:

1) amener l'élève à saisir les éléments de signification du récit simple.

2) amener l'élève à produire les éléments de signification du récit simple.

CHAPITRE I

Le temps et le lieu de l'action

CADRE THÉORIQUE

Parmi les éléments de signification, il y a ceux qui nous informent sur le temps et le lieu de l'action puisqu'une histoire se passe toujours quelque part, à un certain moment dans le temps.

Au niveau du temps, nous aborderons les notions suivantes:

1. le jour et la nuit
2. les saisons
3. le passé, le présent et le futur

Quant à l'informant de lieu, nous insisterons sur l'identification de détails particuliers pour en arriver à la reconnaissance de lieux tels une forêt, un château, un cirque, etc.

Ces éléments de temps et de lieu seront abordés hors récit puis à l'intérieur de récit.

ACTIVITÉ 1.1

Objectif: **L'élève identifie le temps.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente à la classe différentes illustrations représentant les saisons. Pour chaque saison, l'élève choisit les illustrations correspondantes et les colle dans la case vierge.

PRINTEMPS

A) (1) (2) (3) (4) (5)

ÉTÉ

B) (1) (2) (3) (4) (5)

AUTOMNE

C) (1) (2) (3) (4) (5)

HIVER

D) (1) (2) (3) (4) (5)

PRINTEMPS

A)

ÉTÉ

B)

AUTOMNE

C)

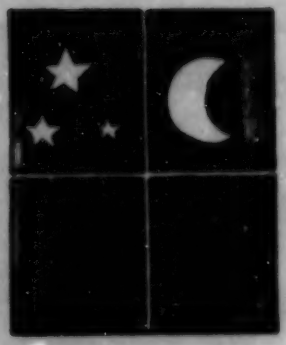
HIVER

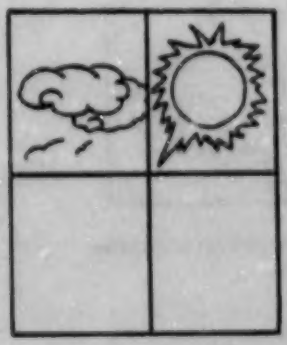
D)

ACTIVITÉ 1.2

Déroulement:

- L'enseignant(e) demande à l'élève d'encercler l'illustration représentant la nuit et de faire un X sur celle représentant le jour.





- Encercle l'illustration représentant la nuit.
- Fais un X sur l'illustration représentant le jour.

ACTIVITÉ 1.3

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe. L'élève identifie chaque illustration. Après identification, l'enseignant(e) pose des questions permettant à l'élève de situer les illustrations dans le temps (passé-présent-futur).

1.

Animaux préhistoriques

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existe encore des animaux de ce genre?
- Quand ces animaux vivaient-ils?

2.

Enfant devant un ordinateur

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existait des ordinateurs au temps des animaux préhistoriques?
- Est-ce que les ordinateurs existent de nos jours?

3.

Maison sur la lune

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existe des maisons sur la lune?
- Quand pourrons-nous vivre dans des maisons sur la lune?

4.

Chevalier à cheval devant son château.

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existe encore des chevaliers comme celui-là?
- Quand ce chevalier vivait-il?

5.

Enfant et son deltaplane

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existait des deltaplanes au temps des chevaliers?
- Est-ce que les deltaplanes existent de nos jours?

6.

Auto-volante

- Que représente cette illustration?
- Est-ce qu'il existe des autos-volantes de nos jours?
- Quand pourrons-nous conduire des autos-volantes?

RÉCAPITULATION

À partir des illustrations qui précèdent, l'enseignant(e) demande à la classe de faire un X sur les illustrations représentant le passé, une croix sur celles représentant le présent et d'encercler celles représentant le futur. Ceci de façon à les distinguer entre eux.

- Fais un X sur les illustrations représentant des choses qui ont existé il y a très longtemps.
- Fais une croix sur les illustrations représentant des choses qui existent aujourd'hui (à notre époque).
- Encercle les illustrations représentant des choses qui pourraient exister plus tard.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie le temps de l'action à l'intérieur d'un récit.

Déroulement:

- L'enseignant(e) fait asseoir les élèves en cercle.

- l'enseignant(e) raconte les histoires, l'une à la suite de l'autre. Après chaque histoire, il (elle) demande aux élèves à quel moment se déroule l'histoire et d'identifier les éléments qui leur ont permis d'arriver à cette réponse.

A) **FLO, LE CHAT**

Flo, le chat, se promène dans les rues de la ville. Il regarde le ciel. Il voit plein d'étoiles. La lune éclaire les rues sombres. Malgré la noirceur, Flo, le chat, aperçoit une souris. Il bondit pour l'attraper. Mais la souris, plus rapide, s'enfuit. Flo, le chat, continue tristement sa promenade dans les rues de la ville.

- Quand se déroule l'histoire que je viens de raconter?

  Réponse: La nuit.

- Qu'est-ce qui te dit que c'est la nuit?

  Réponse: Les étoiles dans le ciel, la lune, les rues sombres et la noirceur.

B) **LA JOURNÉE DE CLOÉ**

Cloé est toute heureuse d'aller jouer dehors. Elle met son manteau, sa tuque et ses mitaines. Elle chausse ses bottes. Elle prend sa traîne sauvage pour aller glisser sur les pentes. Dehors, il fait très froid, même si le soleil brille dans le ciel. Après avoir glissé sur les pentes, Cloé fait un bonhomme de neige. Puis, elle revient à la maison, toute contente de sa journée.

- Quand se déroule l'histoire que je viens de raconter?

  Réponse: L'hiver, le jour.

- Qu'est-ce qui te dit que c'est l'hiver?

  Réponse: Manteau, tuque, mitaines, bottes, traîne sauvage, le froid, bonhomme de neige.

- Qu'est-ce qui te dit que c'est le jour?

  Réponse: Le soleil dans le ciel.

C) **ZAC, LE PETIT INDIEN**

Zac, le petit indien, se promène dans la forêt. Les oiseaux chantent. Les arbres sont couverts de feuilles vertes. Le soleil brille de tous ses rayons. Zac a très chaud. Il s'arrête près d'un lac. Il en profite pour se baigner. Sa baignade dans le lac l'a rafraîchi. Il continue joyeusement sa promenade.

- Quand se déroule l'histoire que je viens de raconter?

  Réponse: L'été, le jour.

- Qu'est-ce qui te dit que c'est l'été?

  Réponse: Les arbres couverts de feuilles vertes, le soleil qui brille, Zac qui a chaud, Zac qui se baigne.

- Qu'est-ce qui te dit que c'est le jour?

  Réponse: Le soleil qui brille.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève identifie le lieu.

Déroulement:

Matériel:

Des illustrations représentant des lieux.

Déroulement:

- L'enseignant(e) apporte des illustrations représentant des lieux et/ou il (elle) demande à chaque élève d'apporter des illustrations.

- À partir de ces illustrations, l'élève décrit oralement les lieux.

- L'enseignant(e) pose des questions sur les éléments du lieu.

  Ex.: - Est-ce à l'intérieur?
  - Est-ce à l'extérieur?
  - À la ville?
  - À la campagne?

- L'enseignant(e) demande à l'élève si le lieu est imaginaire ou réel?

  Ex.: - As-tu déjà vu un endroit semblable?

  - Est-ce qu'un lieu comme celui-ci peut exister vraiment?

Remarque: L'enseignant(e) peut utiliser ces illustrations pour faire d'autres activités sur le temps (passé, présent ou futur).

ACTIVITÉ 4

Objectif: **L'élève identifie le lieu de l'action à l'intérieur du récit.**

Déroulement:

- Trois histoires sont racontées, l'une à la suite de l'autre. Après chaque histoire, l'élève identifie, parmi quatre illustrations, le lieu où se déroule l'action. L'élève découpe l'illustration choisie et la colle à côté de l'histoire.

CHOIX DE RÉPONSES:

1.

Le cirque

2.

Le château

3.

Le lac dans la forêt

4.

Le village dans une vallée

A) **Le chevalier Roland**

ILLUSTRATION

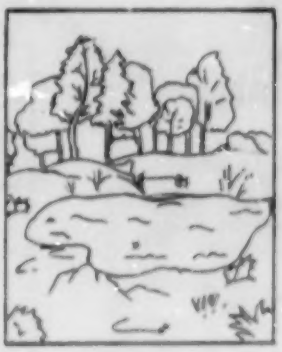
Le chevalier Roland, monté sur son cheval, aperçoit au loin un grand château. Il décide d'y passer la nuit. Le château est tout en pierres grises. Il y a de grandes tours. Un drapeau flotte sur une des tours. Le chevalier pénètre dans le château. Le seigneur du château l'invite à passer quelques jours avec lui.

- Où se passe cette histoire?
- Choisis parmi les illustrations, celle représentant le lieu où se déroule l'histoire.
- Découpe l'illustration et colle-là à côté de l'histoire.

B) **Le chasseur et l'orignal**

ILLUSTRATION

Benoît, le chasseur, se promène dans la forêt. C'est une forêt sombre aux arbres immenses. Benoît arrive près d'un lac. Un orignal nage dans le lac. Benoît prend son fusil. Il se prépare à tirer. Mais il se sent incapable de tuer un si bel animal. Il se contente de l'admirer.



- Où se passe cette histoire?
- Choisis parmi les illustrations, celle représentant le lieu où se déroule l'histoire.
- Découpe l'illustration et colle-la à côté de l'histoire.

C) **Zozo, le clown, en danger**

Zozo, le clown, jongle avec des assiettes au milieu de la piste du cirque. Près de la piste, il y a la cage des lions. La porte de la cage s'ouvre. Un lion s'échappe. Il se dirige vers Zozo. Heureusement, le dompteur de lions arrive en courant. Il ordonne au lion de retourner dans la cage. Ouf! Zozo, le clown, est sauvé.

ILLUSTRATION

- Où se passe cette histoire?
- Choisis, parmi les illustrations, celle représentant le lieu où se déroule l'histoire.
- Découpe l'illustration et colle-la à côté de l'histoire.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Déroulement:

L'enseignant(e) lit l'histoire qui suit à la classe. Ensuite, l'élève choisit, parmi trois illustrations, celle représentant le temps et le lieu où se déroule l'action. Il colorie l'illustration choisie.

LE VOILIER PRIS DANS LA TEMPÊTE

Claire est seule sur son voilier. Il y a de gros nuages noirs dans le ciel. Il pleut. Il fait froid. Le vent souffle fort. Les vagues sont tellement hautes qu'elles risquent de renverser le voilier. Claire a peur. Soudain, elle aperçoit une petite île avec quelques arbres et de gros rochers. Ouf! Elle est sauvée.

1.

2. X

3.

- Choisis l'illustration qui représente où et quand se passe cette histoire.
- Colorie l'illustration que tu as choisie.

ACTIVITÉ 5

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant des éléments de temps et de lieu.**

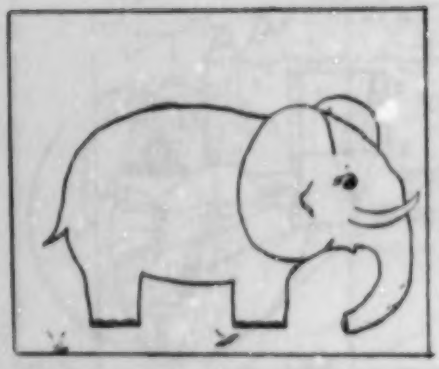
Déroulement:

- L'enseignant(e) rappelle aux élèves qu'une histoire se passe toujours quelque part, à un certain moment.
- L'enseignant(e) raconte les histoires illustrées qui suivent, l'une après l'autre.
- Tout d'abord, elle présente la première illustration.
- À la deuxième illustration, elle pose aux élèves des questions portant sur le temps et le lieu:
  - Où se passe l'histoire?
  - Décris-moi ce lieu.
  - Quels sont les détails qui indiquent le temps (saison, jour ou nuit)
- Il (elle) écrit les réponses au tableau.
- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin, en y ajoutant les éléments de lieu et de temps.*

* L'enseignant(e) écrit au tableau la partie manquante de l'histoire.
Si l'élève est capable, il écrit les phrases sous l'illustration.

A) BOUBOULE ET LA PETITE SOURIS

1.



Voici Bouboule, l'éléphant.

2.

Il se promène...

_____

_____

_____

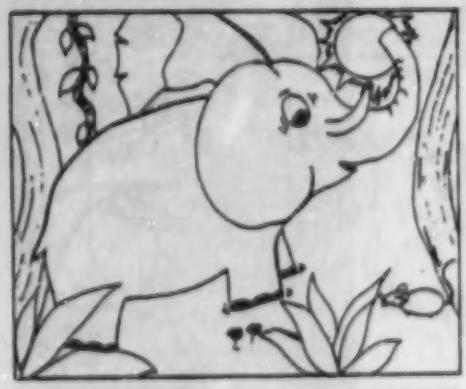
C'est l'été...

_____

_____

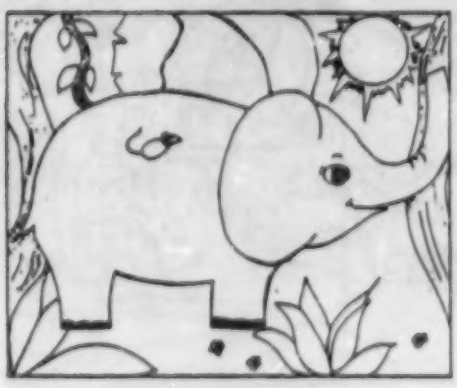
_____

3.



Soudain, il aperçoit une petite souris. Bouboule a peur des souris.

4.



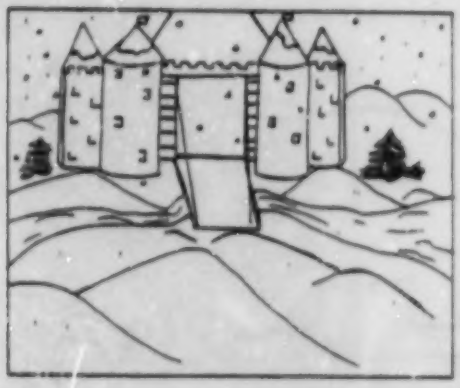
Mais la petite souris est si gentille que Bouboule oublie sa peur. Il accepte d'être son ami. Depuis ce jour, la petite souris se promène sur le dos de Bouboule.

B) LE CHEVALIER ULRIC ET LE CHEVAL

1.

Voici le chevalier Ulric.

2.



Il vit...

_____

_____

_____

C'est l'hiver...

_____

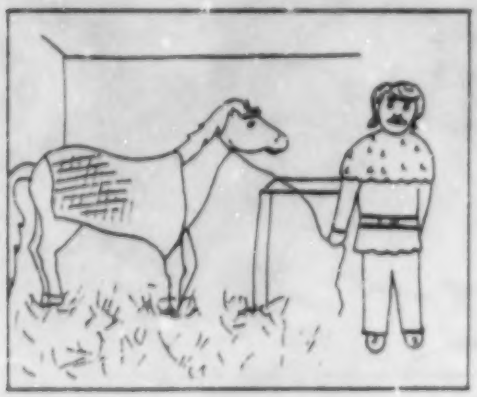
_____

_____

3.

Il aperçoit un beau cheval qui grelotte de froid dans la neige.

4.



Ulric amène le cheval dans l'écurie du château. Il lui donne à manger et lui met une couverture sur le dos. Depuis ce temps, Ulric et le cheval sont de grands amis.

C) RAZA, LA VOYAGEUSE DE L'ESPACE

1.

Voici Raza et sa bulle volante

2.

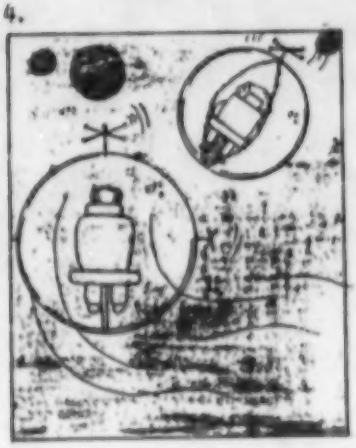
Elle voyage...

C'est la nuit...

3.

Raza reçoit un appel de détresse. Zodac, un autre voyageur ne retrouve plus le chemin de sa planète.

4.



Raza, qui connaît toutes les planètes, l'aide à retourner chez lui.

CHAPITRE II

La nature des personnages

CADRE THÉORIQUE

Dans un récit, les actions que posent les personnages (sujet, opposant, auxiliaire) nous renseignent sur leur personnalité. C'est à partir des actions respectives des personnages que l'on peut saisir la nature de chacun.

Ces actions nous amènent à classer les natures des personnages selon deux grandes catégories: les bons et les méchants. À ceci s'ajoute d'autres qualificatifs comme rusé, hypocrite, courageux, etc.

En définitive, les gestes que posent les personnages nous disent des choses sur eux-mêmes.

ACTIVITÉ 1

Objectif: **L'élève identifie la nature d'un personnage (personne/animal) par l'entremise de ses actions.**

Déroulement:

L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe. L'élève identifie les actions faites par le sujet. À l'aide des actions identifiées, l'élève découvre la nature du personnage (personne/animal).

A)

1.

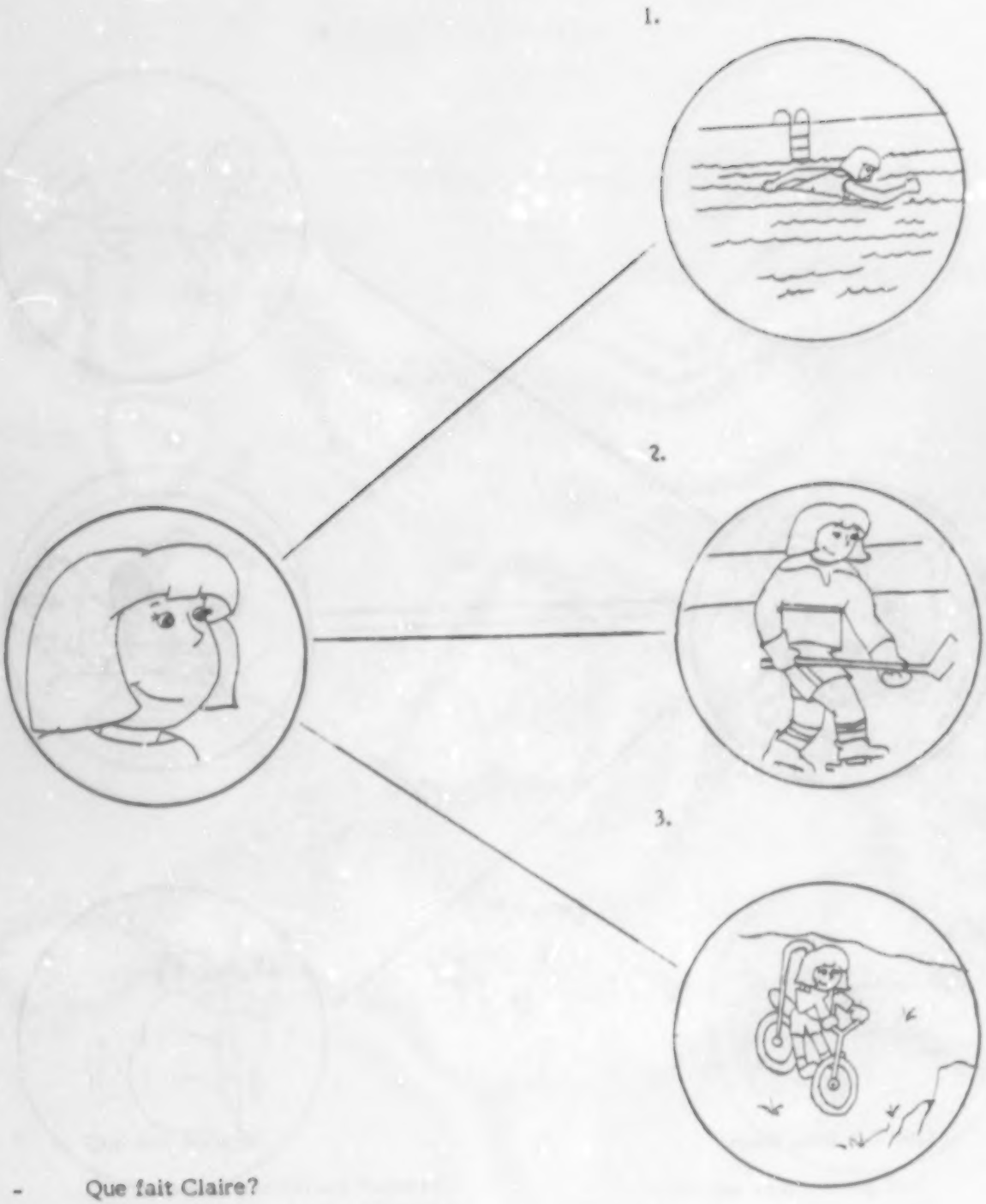
2.

3.

- Que fait Pierre?

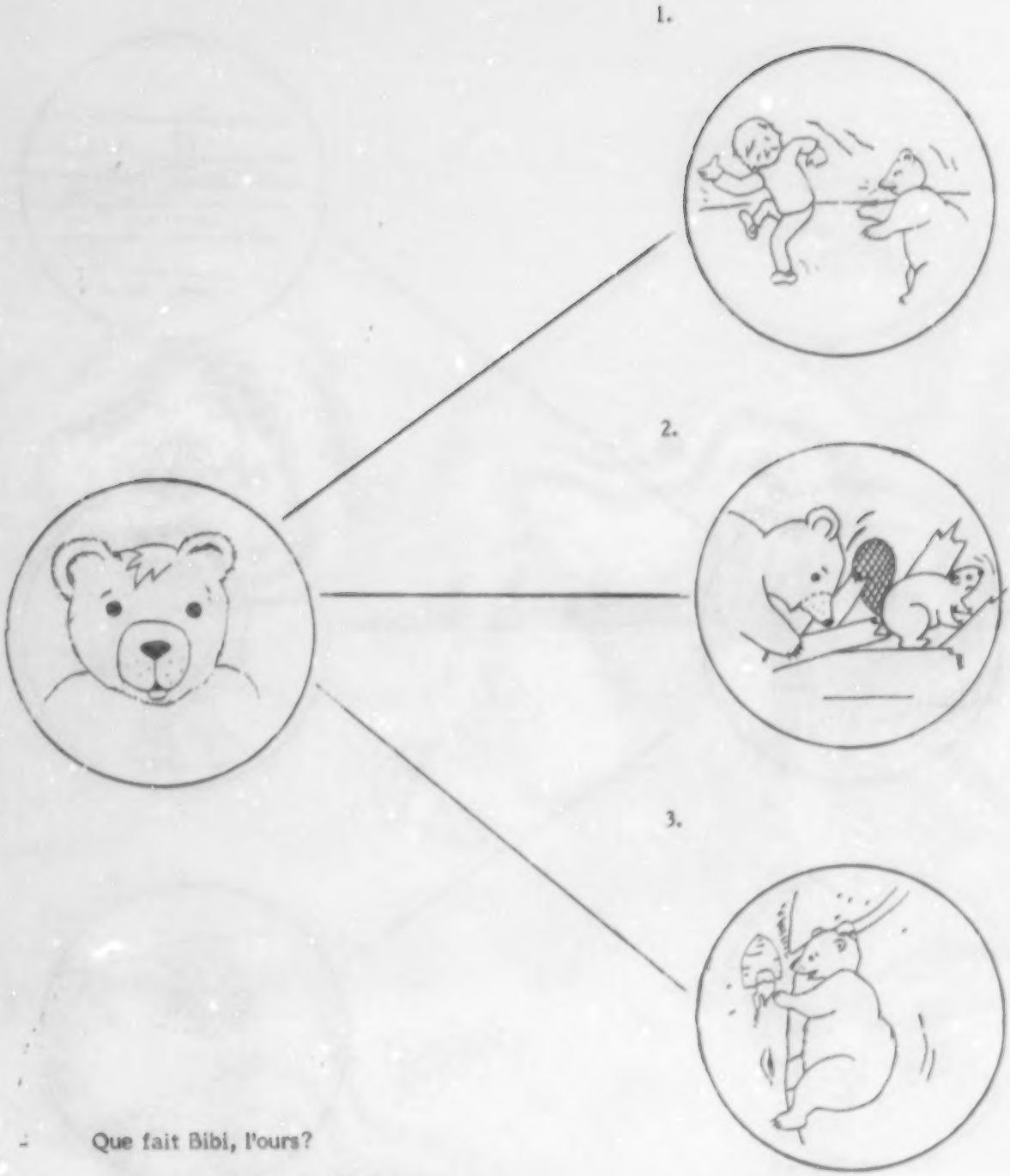
- Quel genre de garçon est Pierre?
  Réponse: C'est un garçon gentil, serviable.

B)



- Que fait Claire?
- Quel genre de fille est Claire?
  Réponse: C'est une fille sportive.

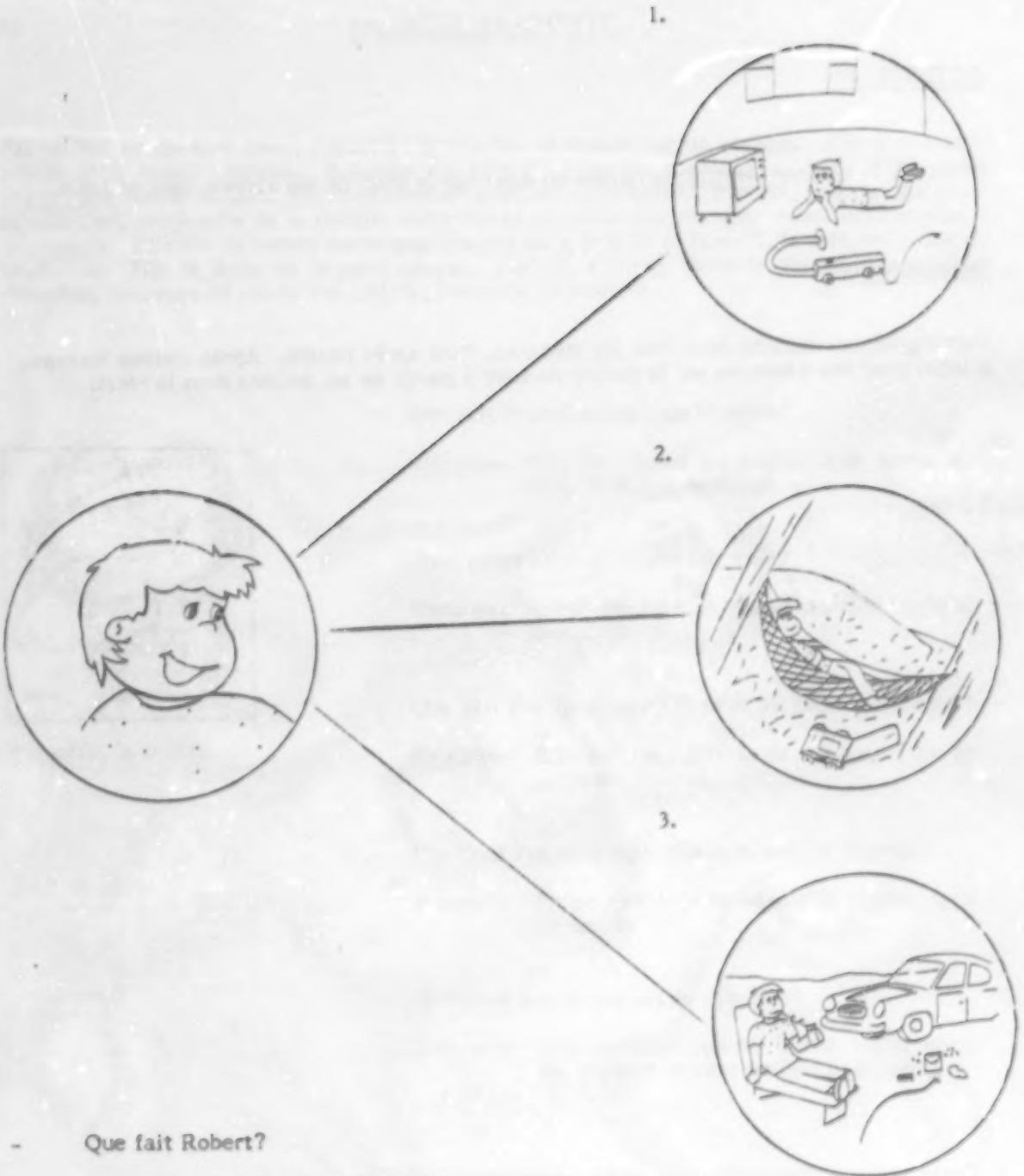
C)



- Que fait Bibi, l'ours?

- Quel genre d'ours est Bibi?
  Réponse: C'est une ours méchant.

D)



- Que fait Robert?

- Quel genre de garçon est Robert?
  Réponse: C'est un garçon paresseux.

ACTIVITÉ 2*

Objectif: **L'élève identifie la nature du sujet par le biais de ses actions dans un récit.**

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte deux fois les histoires, l'une après l'autre. Après chaque histoire, il (elle) pose des questions sur la nature du sujet à partir de ses actions dans le récit.

* Cette activité d'identification ne figure pas dans le cahier de l'élève.

A) **PIQUETTE, LA CHATTE**

Par un bel après-midi d'été, Piquette, la chatte, se repose sur un coussin. Elle a mis au monde trois beaux chatons. Piquette est très fière de ses chatons: elle les lèche, les cajole, leur donne du lait. Piquette s'endort avec ses trois petits. Pierrot, un petit garçon du quartier, s'approche de la famille endormie et prend un des chatons. Aussitôt, Piquette se réveille. Elle est en colère parce que Pierrot lui a pris un chaton. Elle sort ses griffes et miaule. Elle se jette sur le petit garçon. Pierrot, effrayé, lâche le chaton et s'enfuit. Piquette, heureuse de revoir son chaton, ronronne de bonheur.

Piquette, la chatte

- Que fait Piquette avec ses chatons?

  Réponse: Elle les lèche, les cajole, leur donne du lait. Elle en prend bien soin.

- Quel genre de maman est Piquette?

  Réponse: C'est une maman bonne, gentille, tendre, etc...

- Que fait Piquette quand Pierrot lui prend un chaton?

  Réponse: Elle sort ses griffes et miaule. Elle se jette sur Pierrot.

- Pourquoi Piquette agit-elle ainsi envers Pierrot?

  Réponse: Parce qu'elle veut ravoir le chaton qu'il lui a pris.

- Qu'est-ce que tu penses de Piquette?

  Réponse: Elle est courageuse, brave. Elle aime ses chatons et veut les protéger, etc.

Lexique:

cajoler: caresser

B) LES DEUX POULES DE JACQUOTTE

Tôt le matin, Jacquotte, la fermière, s'en va au marché. Elle veut acheter des poules qui lui donneront de beaux oeufs. Elle aime beaucoup les poules. Au marché, elle achète deux poules blanches, jolies et dodues. Sur le chemin du retour, elle pense aux bons grains qu'elle donnera à ses poules, au poulailler qu'elle construira pour elles. Soudain, un renard surgit du buisson. La fermière, surprise, lâche les deux poules qui s'enfuient. Le renard court après les poules. Jacquotte est malheureuse d'avoir perdu ses poules. Elle poursuit le renard et le rattrape. Elle crie pour faire peur au renard. Le renard se sauve. Jacquotte retrouve les deux poules effrayées. Elle prend les poules dans ses bras pour les rassurer. Jacquotte est heureuse d'avoir retrouvé ses deux belles poules.

Jacquotte, la fermière

- Pourquoi Jacquotte va-t-elle acheter des poules?

  Réponse: Parce qu'elle aime les poules.

- Qu'est-ce que Jacquotte veut faire avec ses poules?

  Réponse: Elle veut leur donner du bon grain, leur construire un poulailler, en prendre bien soin.

- Que fait Jacquotte quand elle voit le renard courir après ses poules?

  Réponse: Elle court après le renard et le rattrape. Elle crie pour lui faire peur.

- Pourquoi Jacquotte agit-elle ainsi envers le renard?

  Réponse: Parce que le renard lui a volé ses poules.

- Qu'est-ce que tu penses de Jacquotte?

  Réponse: Elle aime ses poules. Elle est courageuse, brave, etc...

LES DEUX POULES DE JACQUOTTE

Lexique:

marché:	endroit où l'on vend des animaux, des légumes, des fruits, etc...
dodu(es):	gras
poulailler:	abri où l'on loge les poules
surgir:	apparaître brusquement

ACTIVITÉ 3*

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant des actions qui précisent la relation du sujet avec l'objet et révèlent sa nature.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.
- La classe identifie l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent des actions montrant le comportement du sujet envers son objet.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Les élèves choisissent les actions les plus pertinentes à l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver l'action faite par le sujet devant l'éventualité de perdre son objet.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

A) LES FLEURS DE CLAIRE

C'est l'été. Il fait chaud. Claire en profite pour jardiner. Dans son jardin, on trouve plusieurs sortes de fleurs: des roses, des tulipes, des marguerites. Claire aime beaucoup ses fleurs. Elle en prend bien soin.

Question: Qu'est-ce que Claire aime beaucoup?

Réponse: Ses fleurs.

Question: Qu'est-ce que Claire pourrait faire pour nous montrer qu'elle aime beaucoup ses fleurs?

Exemple de réponse: Elle les arrose, leur donne des vitamines et enlève les mauvaises herbes. Elle utilise de la bonne terre.

Mais ce jour-là, le soleil brille si fort que les fleurs de Claire se dessèchent. Claire est malheureuse. Toutes ses fleurs sont en train de mourir.

Question: Qu'est-ce que Claire pourrait faire pour que le soleil ne fasse pas mourir ses fleurs?

Exemple de réponse: Elle couvre d'une toile ses belles fleurs pour les protéger contre les rayons ardents du soleil.

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) rep. end l'histoire du début à la fin.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de Claire?

- Réponse: Elle est __gentille.__

Exercice facultatif:

L'élève dessine une des actions faites par Claire dans l'histoire.

B) L'AVENTURE DE PAULO ET DE SON OURSON EN PELUCHE

Par une belle journée de printemps, Paulo se promène dans le parc près de sa maison. Il tient son ourson en peluche dans ses bras. Il l'aime beaucoup.

Question: Qu'est-ce que Paulo aime beaucoup?

Réponse: Son ourson en peluche.

Question: Qu'est-ce que Paulo pourrait faire pour nous montrer qu'il aime beaucoup son ourson en peluche?

Exemple de réponse: Le soir, il le berce et il s'endort avec l'ourson près de lui. Chaque jour, il l'amène faire une promenade, lui raconte des histoires et joue avec lui.

Ce jour-là, dans le parc, Paulo voit une soucoupe volante se poser près de lui. Soudain, une porte s'ouvre et un drôle de petit bonhomme sort de l'appareil. Il voit Paulo et l'ourson en peluche. Le petit bonhomme s'empare de l'ourson. Paulo est surpris. Il est triste et il veut ravoir son ourson.

Question: Qu'est ce que Paulo pourrait faire pour reprendre son ourson en peluche?

Exemple de réponse: Il aperçoit près de lui un tuyau d'arrosage. Il s'en empare et arrose le drôle de petit bonhomme. Le petit bonhomme aveuglé, lâche l'ourson. Paulo reprend l'ourson et se sauve à toutes jambes.

Lexique:

soucoupe volante: appareil pour voyager dans l'espace.

tuyau d'arrosage: long tube en caoutchouc qui sert à arroser.

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de Paulo?
- Réponse: Il est gentil, courageux.

Exercice facultatif:

L'élève dessine une des actions faites par Paulo dans l'histoire.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie la nature de l'opposant par le biais de ses actions dans un récit.

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte deux fois les histoires, l'une après l'autre. Après chaque histoire, il (elle) pose des questions portant sur la nature de l'opposant et ses actions dans le récit.

A) LE SAC DE POUDRE D'OR

Étoile d'or se promène dans le ciel portant un sac sur son dos. Ce sac contient de la poudre d'or. Elle se recouvre de cette poudre d'or pour être plus brillante la nuit. Tout à coup, elle aperçoit un vaisseau spatial. À l'intérieur du vaisseau se trouve Spac, le cosmonaute. Spac a remarqué le sac de poudre d'or. Il aimerait bien le rapporter sur la terre. Comment s'y prendre? Spac est rusé. Il enfile sa combinaison spatiale et sort de son vaisseau. Il s'approche tout souriant d'Étoile d'or. L'étoile ne remarque pas le regard méchant du cosmonaute. Spac se jette sur l'étoile et lui vole son sac. Il s'enfuit. Étoile d'or est stupéfaite. Elle se ressaisit vite. Elle lance un rayon paralysant en direction de Spac. Spac s'immobilise. Étoile d'or reprend son sac. Elle est heureuse. Elle continue sa promenade dans le ciel.

Spac, le cosmonaute

- Que fait Spac, le cosmonaute, à Étoile d'or?

  Réponse: Spac lui vole son sac de poudre d'or.

- Comment s'y prend-il pour voler le sac?

  Réponse: Il fait semblant d'être son ami. Il s'approche tout souriant puis se jette sur elle.

- Qu'est-ce que tu penses de Spac le cosmonaute?

  Réponse: Il est méchant, voleur, hypocrite, etc...

LE SAC DE POUDRE D'OR

Lexique:

cosmonaute:	voyageur de l'espace
rusé:	fin, adroit, façon d'agir pour tromper quelqu'un
combinaison spatiale:	vêtement pour se promener dans l'espace
stupéfait(e):	surpris, étonné
se ressaisir:	reprendre son calme
rayon paralysant:	qui empêche de bouger
s'immobiliser:	ne plus faire un geste

B) **LE CERF-VOLANT**

Le soleil brille dans le ciel. Olivier court sur la plage. Il fait voler son cerf-volant très haut dans le ciel. Il s'amuse beaucoup. Cachée derrière un arbre, Mia regarde Olivier s'amuser. Mia veut s'emparer du cerf-volant. Elle réfléchit; elle a plusieurs tours dans son sac. Elle s'approche lentement, sans faire de bruit. Arrivée près d'Olivier, elle crie: Bou! Surpris, Olivier lâche le cerf-volant. Mia saisit la ficelle du cerf-volant et elle part en courant. Olivier est en colère. Il court après Mia. Après quelques minutes, il rattrape Mia et il reprend son cerf-volant. Olivier saute de joie. Il a retrouvé son cerf-volant.

Mia

- Que fait Mia?

  Réponse: Elle enlève le cerf-volant à Olivier.

- Comment s'y prend-elle pour enlever le cerf-volant à Olivier?

  Réponse: Elle s'approche sans faire de bruit. Elle crie pour surprendre Olivier qui lâche la ficelle du cerf-volant.

- Que penses-tu de Mia?

  Réponse: Elle est méchante, rusée, maligne, etc...

Lexique:

s'emparer: prendre

ACTIVITÉ 5

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'opposant envers l'objet du sujet, actions qui révèlent sa nature.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.

- La classe identifie l'objet du sujet.

- L'enseignant(e) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent des actions montrant le comportement de l'opposant pour s'emparer de l'objet du sujet.

- Il (elle) demande à quelques élèves de venir mimer leur réponse. Les autres élèves trouvent la ou les actions mimées.

- Les élèves choisissent les actions les plus pertinentes à l'histoire.

A) YAK, LE PETIT ESQUIMAU

Yak, le petit Esquimau vit au Pôle nord. Là-bas, il y a toujours de la neige. Tous les jours, Yak va pêcher des poissons. Pour pêcher, Yak doit percer un trou dans la glace.

Aujourd'hui, Yak est très content. Il a pêché beaucoup de poissons. Un phoque, attiré par l'odeur des poissons, s'approche du petit Esquimau. Il a très faim.

Question: Qu'est-ce que Yak, le petit Esquimau, a pêché?

Réponse: Des poissons.

- **Mime** ce que le phoque pourrait faire pour s'emparer des poissons du petit Esquimau.

Exemple de réponse: D'un coup de queue, le phoque fait tomber le petit Esquimau par terre. Puis, il prend les poissons dans sa gueule et se précipite vers le trou.

RÉCAPITULATION

L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses du phoque?
- **Réponse: Il est méchant.**

B) LE LOUP ET LA BERGÈRE

Par une belle journée ensoleillée, Vicki, la bergère, amène paître son troupeau de moutons sur la colline. Vicki aime s'occuper de ses moutons. Elle choisit toujours un endroit où il y a beaucoup d'herbe. Pendant que les moutons mangent l'herbe, Vicki leur joue un air de musique sur sa flûte à bec.

Caché derrière un buisson, un loup regarde les moutons. Il se lèche les babines. "Comment pourrais-je attraper un de ces moutons?" se dit le loup.

Question: Qu'est-ce que Vicki, la bergère, aime beaucoup?

Réponse: Ses moutons.

- **Mime** ce que le loup pourrait faire pour s'emparer d'un des moutons.

Exemple de réponse: Il s'approche du troupeau, en rampant. Il ne fait pas de bruit. Vicki n'a rien entendu. Elle continue à jouer de la flûte. Le loup saute sur un petit mouton, le prend dans sa gueule et s'enfuit.

RÉCAPITULATION

L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses du loup?

- **Réponse: Il est méchant.**

Lexique:

paître: manger de l'herbe

ACTIVITÉ 6

Objectif: L'élève identifie la nature de l'auxiliaire de l'opposant par le biais de ses actions dans un récit.

Déroulement:

L'enseignant(e) raconte deux fois les histoires, l'une après l'autre. Après chaque histoire, il(elle) pose des questions portant sur la nature de l'auxiliaire de l'opposant et ses actions dans le récit.

A) **LE BEL AVION EN PAPIER**

Ce jour-là, une araignée se promène dans le jardin. Tout à coup, elle se cogne le nez sur un objet blanc. C'est un bel avion en papier. L'araignée monte sur l'avion. Soudain, un coup de vent la fait s'envoler dans les airs. "Hourrah! dit l'araignée. Moi qui ai toujours voulu voler". Une sauterelle voit l'araignée voler là-haut dans le ciel. "Quelle chance a cette araignée. J'aimerais bien posséder un avion comme celui-là," dit la sauterelle. Son ami l'oiseau-mouche a tout entendu. Il est toujours prêt à commettre de mauvaises actions. "Monte sur mon dos, je vais t'aider" dit l'oiseau-mouche à la sauterelle. L'oiseau-mouche s'envole dans le ciel et attrape l'avion en papier dans son bec. Sous le choc, l'araignée tombe dans l'herbe. Heureusement, un énorme papillon passait par là. D'un coup d'aile, il fait basculer l'avion qui retombe près de l'araignée. L'oiseau-mouche et la sauterelle se sauvent. L'araignée saute de joie. Elle peut recommencer à voler dans le ciel.

L'oiseau-mouche

- Qui vient aider la sauterelle à voler l'avion en papier?

  Réponse: L'oiseau-mouche.

- Pourquoi l'oiseau-mouche veut-il aider la sauterelle?

  Réponse: Parce qu'il est son ami et qu'il aime commettre de mauvaises actions.

- Comment l'oiseau-mouche s'y prend-il pour voler l'avion en papier?

  Réponse: Il prend l'avion dans son bec et fait tomber l'araignée.

- Que penses-tu de l'oiseau-mouche?

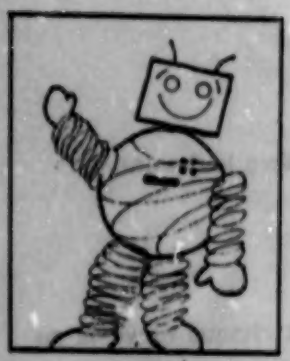
  Réponse: Il est méchant parce qu'il vole l'avion en papier, parce qu'il aime commettre de mauvaises actions, etc...

Lexique:

basculer: tomber

B) **LE TAMBOUR DU SOLDAT DE BOIS**

Un grand coffre à jouets se trouve dans une chambre d'enfant. À l'intérieur, il y a un soldat de bois, un clown, un robot, un ours en peluche et toutes sortes d'autres jouets. La nuit, quand tout le monde dort, le petit soldat de bois s'amuse avec son tambour. Ratapian! Ratapian! Ratapian! fait-il sur son tambour. Le clown est jaloux. Lui aussi, il voudrait avoir un beau tambour. Comment pourrait-il s'y prendre pour s'emparer du tambour? Il en parle à son ami le robot. Le robot n'aime pas beaucoup le petit soldat de bois. Il aimerait bien lui jouer un mauvais tour. Il décide avec le clown de voler le tambour. Le clown se dirige vers le soldat de bois et lui parle. Le robot en profite pour assommer le soldat par derrière. Les deux chenapans s'emparent du tambour. Mais l'ours en peluche a tout vu. Il grogne si fort que le clown et le robot échappent le tambour. Le clown et le robot se cachent au fond du coffre à jouets. Le soldat de bois se réveille. L'ours lui redonne son tambour. Le soldat de bois est tout heureux de pouvoir faire de nouveau: ratapian! ratapian!



Le robot

- Qui vient aider le clown à voler le tambour?

  Réponse: Le robot.

- Pourquoi le robot veut-il aider le clown?

  Réponse: Parce qu'il est son ami, parce qu'il n'aime pas le soldat de bois et aimerait lui jouer un mauvais tour.

- Comment le robot s'y prend-il pour voler le tambour?

  Réponse: Il assomme le soldat par derrière pendant que le clown parle au soldat.

- Que penses-tu du robot?

  Réponse: Il est méchant parce qu'il vole le tambour du soldat de bois. Il est hypocrite, etc...

Lexique:

chenapans: personnes méchantes, qui jouent de mauvais tours.

ACTIVITÉ 7

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire de l'opposant envers l'objet du sujet, actions qui révèlent sa nature.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.
- L'élève dessine l'objet du sujet dans la case no 1.
- L'élève identifie l'opposant dans la case no 2.
- Les élèves proposent des auxiliaires de l'opposant.
- La classe choisit un auxiliaire parmi ceux proposés et chaque élève le dessine.
- Les élèves proposent des actions que pourrait faire l'auxiliaire.
- La classe choisit une ou des actions parmi celles proposées et chaque élève la ou les dessine.

A) MILA, LA BALLERINE

Tous les jours, Mila, la ballerine, se rend à son cours de ballet. Aujourd'hui, malgré le froid et la neige, Mila est heureuse. Elle a reçu de beaux chaussons de danse. Arrivée à son école de danse, Mila est contente de montrer ses chaussons de danse à ses amis. Sophie regarde les chaussons de danse. Elle aimerait bien les avoir. Comment pourrait-elle les prendre sans que Mila s'en aperçoive? Elle a besoin d'aide pour commettre sa mauvaise action.

1. Dessine ce que Mila a reçu pour son anniversaire, dans la case ci-dessous.

2. Regarde l'illustration ci-dessous. Dis-moi qui veut prendre les chaussons de Mila, la ballerine.

3. Qui pourrait aider Sophie à prendre les chaussons de Mila?
Qu'est-ce que ce personnage pourrait faire pour aider Sophie?
Dessine ce qu'il fait dans la case ci-dessous.

Dessine la seconde action dans la case ci-dessous (si cela est nécessaire).

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.
- Les élèves écrivent, sous les illustrations 3 et 4, les phrases correspondantes.
- À l'aide des illustrations, un élève raconte l'histoire en ses propres mots.*

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de ce personnage?
- Réponse: Il est _ méchant.

* Les élèves peuvent raconter l'histoire à la chaîne.

B) LA SUCETTE MAGIQUE

Tim se promène dans la forêt. Il y a des bourgeons sur tous les arbres. Les fleurs sont à peine écloses. Tout à coup, Tim aperçoit quelque chose sur le sol. C'est une belle sucette. Quelle surprise! La sucette parle. Elle lui explique qu'elle est magique. "Enterre-moi, dit-elle, et je ferai pousser un bel arbre plein de sucettes." Cachée derrière un rocher, Rita a tout vu et tout entendu. Elle veut cette sucette magique.

1. Dessine ce que Tim a trouvé dans la forêt, dans la case ci-dessous.

2. Regarde l'illustration ci-dessous. Dis-moi qui veut la sucette magique de Tim.

3. Qui pourrait aider Rita à s'emparer de la sucette magique de Tim?
Qu'est-ce que ce personnage pourrait faire pour aider Rita?
Dessine ce qu'il fait dans la case ci-dessous.

4. Dessine la seconde action dans la case ci-dessous (si cela est nécessaire).

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.
- Les élèves écrivent, sous les illustrations 3 et 4, les phrases correspondantes.
- À l'aide des illustrations, un élève raconte l'histoire en ses propres mots.*

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de ce personnage?
- Réponse: Il est méchant.

* Quatre élèves peuvent raconter l'histoire à la chaîne.

ACTIVITÉ 8

Objectif: **L'élève identifie la nature de l'auxiliaire du sujet par le biais de ses actions dans un récit.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte deux fois les histoires, l'une après l'autre. Après chaque histoire, il (elle) pose des questions portant sur la nature du sujet et ses actions dans le récit.

A) LE PANIER À PROVISIONS

Depuis le matin, Gilles, le bûcheron, coupe du bois dans la forêt. Il a apporté un panier à provisions. À midi, il s'installe pour déguster son repas. Il a faim. Il fouille dans son panier à provisions. Soudain, il entend du bruit. Il relève la tête. Un gros ours se dirige vers lui. Effrayé, le bûcheron n'ose pas bouger. L'ours prend le panier et s'enfuit. Michel, son ami, a vu tout ce qui s'est passé. C'est un bûcheron rusé. Il attache une corde entre deux arbres. L'ours court. Il trébuche sur la corde et se cogne le museau contre un arbre. Michel reprend le panier et le rapporte à Gilles. Gilles est content. Il invite Michel à partager son repas.

Michel, le bûcheron

- Qui aide Gilles, le bûcheron?

  Réponse: Michel, le bûcheron.

- Pourquoi Michel aide-t-il Gilles, le bûcheron?

  Réponse: Parce qu'il est son ami.

- Que fait Michel quand il voit l'ours s'enfuir avec le panier?

  Réponse: Il attache une corde entre deux arbres pour que l'ours trébuche.

- Qu'est-ce que tu penses de Michel?

  Réponse: Il est rusé, courageux, débrouillard, brave, etc...

A) LE PANIER À PROVISIONS

Lexique:

panier à provisions:	panier qui contient de la nourriture
déguster:	savourer, manger avec appétit
fouiller:	chercher quelque chose en déplacant les objets
trébucher:	perdre l'équilibre

B) LE BRAVE CHEVALIER

Ce soir, il y a fête au château, car c'est l'anniversaire du roi Guillaume. Ses fidèles chevaliers lui offrent une épée magnifique. Son frère, le prince Arthur, est jaloux. Il désire cette épée. Pendant que le roi danse avec la reine, le prince s'approche du trône. Croyant que personne ne le regarde, il s'empare de l'épée et s'enfuit. Mais le chevalier Georges a tout vu. Le chevalier Georges est un ami du roi. Il ne peut accepter ce vol. Il le dit au roi. Le roi est en colère. Le chevalier Georges, heureux d'aider son roi, part à la recherche du prince. Après une longue poursuite à cheval, le chevalier Georges rejoint le prince Arthur. Les deux se battent à l'épée. Le chevalier Georges gagne le combat et rapporte l'épée au roi Guillaume. Le roi, content d'avoir retrouvé son épée, remercie son brave chevalier.

Le chevalier

- Qui aide le roi Guillaume?

  Réponse: Le chevalier Georges.

- Pourquoi le chevalier Georges aide-t-il le roi?

  Réponse: Parce qu'il est son ami.

- Qu'est-ce qui te fait dire qu'il est son ami?

  Réponse: Quand il s'aperçoit du vol de l'épée, il en avise le roi Guillaume.

- Que fait-il pour aider le roi à retrouver son épée?

  Réponse: Il part à la recherche du prince et se bat contre lui.

- Qu'est-ce que tu penses du chevalier Georges?

  Réponse: Il est courageux, brave, etc...

Lexique:

trône: siège, fauteuil spécial pour le roi.

ACTIVITÉ 9*

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire en vue d'aider le sujet à retrouver son objet, actions qui révèlent sa nature.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.
- L'élève identifie l'objet du sujet.
- L'enseignant(e) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent des actions montrant le comportement de l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Les élèves choisissent les actions les plus pertinentes à l'histoire.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

A) MOULI, LE VIEUX MOULIN À VENT

C'est l'automne. Les arbres ont déjà perdu toutes leurs feuilles. Mouli, le vieux moulin à vent, se repose dans la vallée. Mouli est vieux. Il ne peut plus faire tourner ses ailes. Il a trop peur de les casser. Alors, il en prend bien soin. Mais ce jour-là, le vent veut lui jouer un mauvais tour. Il se met à souffler très fort sur le vieux moulin. Les ailes tournent vite, vite, si vite que Mouli a peur. Soudain, une de ses ailes est emportée par le vent. Mouli est malheureux.

Question: Qu'est-ce que Mouli, le moulin à vent, a peur de casser?

Réponse: Ses ailes.

- Qui pourrait aider Mouli, le moulin à vent, à retrouver son aile?

- Qu'est-ce que ce personnage pourrait faire pour aider le moulin à retrouver son aile?

Exemple de réponse: Pierre le fermier, a tout vu. Il se met à courir et rattrape l'aile. Le fermier remet l'aile à Mouli, le moulin à vent.

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

- Trois élèves jouent l'histoire sous forme de saynète:

  1. le premier élève joue le rôle de Mouli, le moulin à vent,

  2. le deuxième élève joue le rôle du vent,

  3. le troisième élève joue le rôle du personnage trouvé par les élèves pour aider Mouli.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de ce personnage?

- Réponse: Il est gentil.

B) LE CHÂTEAU PRÈS DU LAC

La fée Carmina possède un beau château près d'un lac. Carmina vit depuis très longtemps dans ce château. Pour rien au monde, elle ne voudrait le quitter. Marcus, le sorcier, son ennemi de toujours, habite une petite cabane près du château. Il voudrait être le maître du château. Une nuit, pendant que tout le monde dort, le sorcier pénètre dans le château. Il jette un sort à la fée.

Le lendemain matin, Carmina se réveille près d'un lac. Son château a disparu. Carmina est triste.

Question: Qu'est-ce que la fée Carmina possède?

Réponse: Un château.

- Qui pourrait aider la fée Carmina à retrouver son château?

- Qu'est-ce que ce personnage pourrait faire pour aider la fée Carmina à retrouver son château?

Exemple de réponse: Levant les yeux, Carmina voit un grand cygne blanc. Il s'approche d'elle et lui dit: "Ne sois pas triste. Je vais t'aider. Pose ta main sur ma tête et pense à ton château". Soudain, le château apparaît. Le sorcier a disparu.

Lexique:

sort: geste magique posé par un sorcier en vu de faire du mal à quelqu'un.

RÉCAPITULATION

- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

- Trois élèves jouent l'histoire sous forme de saynète:

  1. le premier élève joue le rôle de la fée Carmina,

  2. le deuxième élève joue le rôle du sorcier,

  3. le troisième élève joue le rôle du personnage trouvé par les élèves pour aider la fée Carmina.

Question synthèse

- Qu'est-ce que tu penses de ce personnage?

- Réponse: Il est __gentil.__

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire qui suit à la classe. Pendant qu'il (elle) raconte, l'élève regarde les illustrations correspondant à l'histoire, dans son cahier.

Ensuite, l'enseignant(e) questionne les élèves sur les actions et la nature des personnages.

LE CHEVAL NOIR À LA MAGNIFIQUE CRINIÈRE

Cet histoire se passe au temps des lutins et des sorcières. Au fond des bois, vit Tom, un jeune garçon. Il habite une petite cabane. Il a, pour seul compagnon, un magnifique cheval noir. Jamais on n'a vu un cheval avec une crinière aussi soyeuse et abondante. Tom s'occupe de son cheval avec beaucoup d'amour. Chaque jour, Tom nourrit son cheval et l'amène faire de longues promenades. Jamais il n'oublie de brosser sa longue crinière. Un jour, Jean, le pêcheur, qui se promène dans la forêt, aperçoit le cheval de Tom. Il remarque la longue crinière et se dit: "Quel beau filet de pêche je pourrais fabriquer avec cette crinière. Il me la faut absolument". Mais il a besoin d'aide pour commettre sa mauvaise action. Il pense très fort à son amie Flac, la sorcière. Au même instant, Flac apparaît. "Je vais t'aider" dit-elle en ricanant. Les deux compères, Jean et Flac, s'approchent du cheval sans faire de bruit.

La sorcière donne du foin au cheval qui le mange avec plaisir. À peine a-t-il fini de manger que sa crinière tombe dans l'herbe. Jean ramasse la crinière et s'enfuit avec Flac. Tom a tout vu, mais il ne peut rien faire contre la sorcière. Il s'asseoit sur un tronc d'arbre et se met à pleurer. Soudain, il entend un bruit. Il se retourne et voit un lutin tout habillé de vert. "Ne pleure pas: je vais t'aider", dit le lutin. Il prononce une formule magique: "Zigou, ziga, zigalou". On voit Jean et Flac se transformer en arbres. Tom reprend la crinière du cheval. Alors, le lutin sort une baguette de sa veste et en frappe trois fois la crinière. À l'instant même, la crinière reprend sa place sur la tête du cheval. Tom remercie son ami le lutin. Tom est heureux. Son cheval est redevenu comme avant.

LE CHEVAL NOIR À LA MAGNIFIQUE CRINIÈRE

Lexique:

crinière: poils longs que l'on trouve sur le cou du cheval.

ricaner: rire d'un air moqueur.

compères: des amis prêts à s'aider pour jouer un mauvais tour.

1.

Tom, habite une petite cabane. Il a, pour seul compagnon, un cheval.

2.

Tom brosse la crinière de son cheval.

3.

Jean aperçoit le cheval de Tom.

4.

Flac, la sorcière, donne du foin au cheval.

5.

Jean et Flac s'enfuient. Jean tient la crinière dans ses mains.

6.

Tom pleure, assis sur un tronc d'arbre. Un lutin apparaît.

7.

Flac et Jean sont changés en arbre.

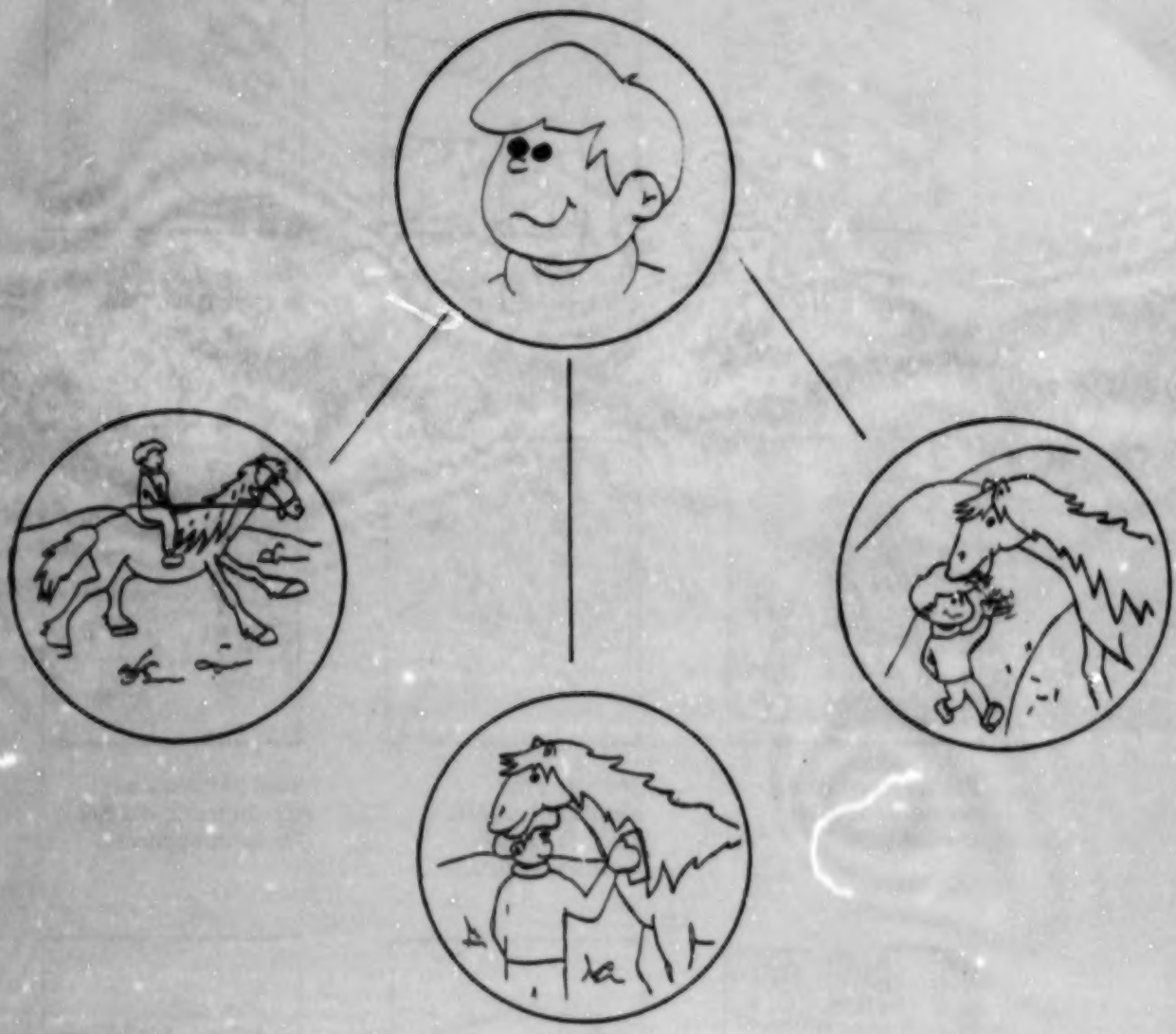
8.

Le lutin donne trois coups de baguette sur la crinière.

9.

Tom est heureux. Son cheval a retrouvé sa crinière.

A)



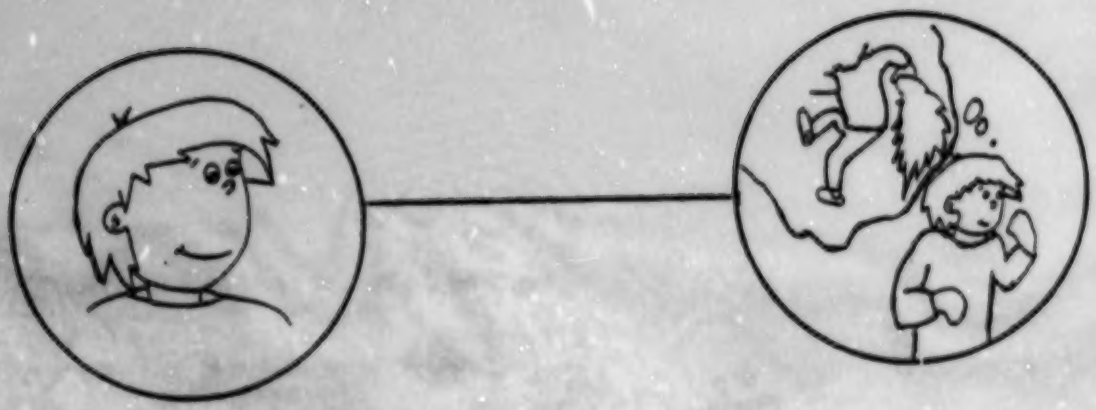
- Que fait Tom?

- Que penses-tu de Tom?

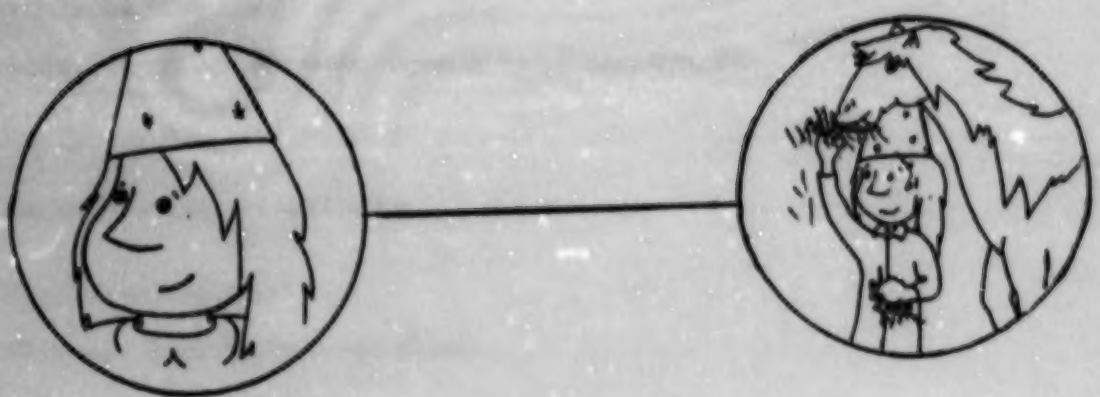
Réponse: Il est bon, attentionné, parce qu'il s'occupe de son cheval.

B)

1.



2.



3.

B)

1. Que veut faire Jean?

   Réponse: Il veut voler la crinière du cheval.

2. Qui veut aider Jean à voler la crinière?

   Réponse: Flac, la sorcière.

   Que fait Flac, la sorcière, pour aider Jean?

   Réponse: Elle donne du foin au cheval pour que sa crinière tombe.

   Que penses-tu de Flac?

   Réponse: Elle est méchante, pleine de mauvaises idées, etc...

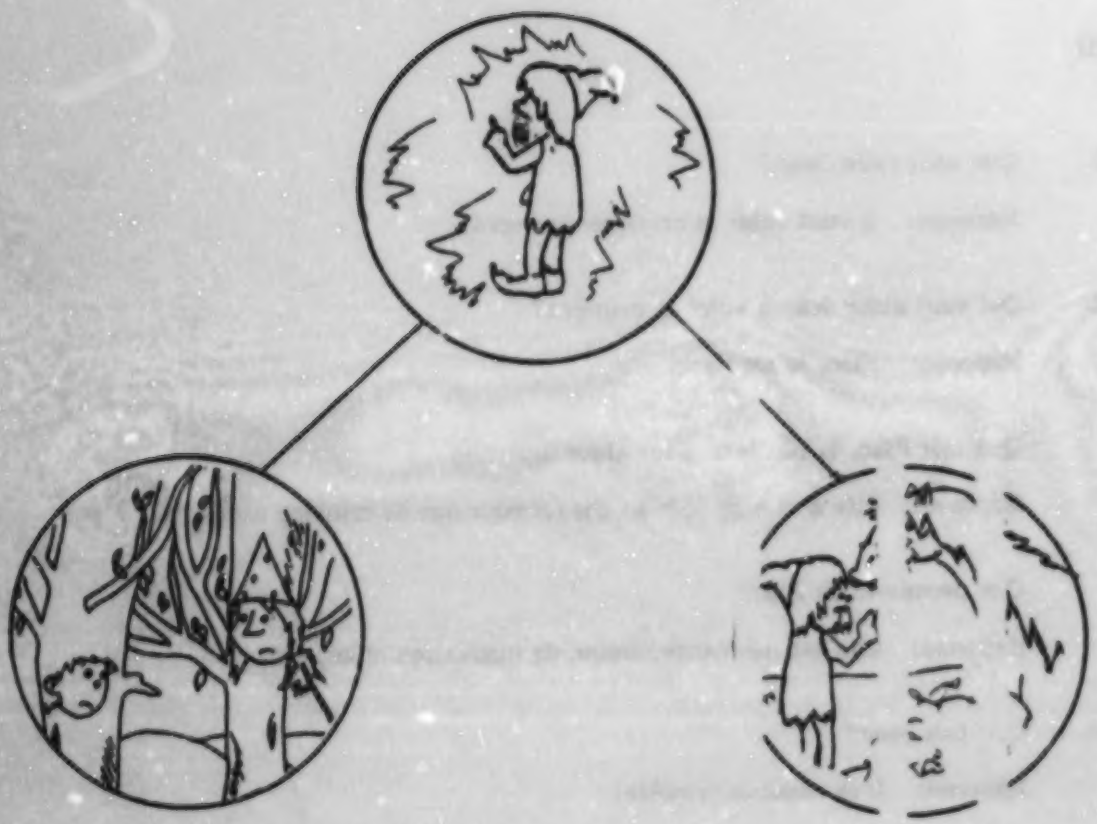
3. Que fait Jean?

   Réponse: Il ramasse la crinière.

   Que penses-tu de Jean?

   Réponse: Il est méchant, voleur, etc...

c)



- Qui veut aider Tom à reprendre la crinière?

  Réponse: Le lutin vert.

- Que fait le lutin?

  Réponse: Il transforme Jean et Flac en arbres et :met la c ière : la tête du cheval.

- Que penses-tu du lutin?

  Réponse: Il est gentil, serviable, généreux, etc...

TEST D'ÉVALUATION

GRILLE DU TEST D'ÉVALUATION *

OBJECTIF / CONTENU	IDENTIFIER
Les éléments de la signification du récit simple:	Pointage
1. Temps	5
2. Lieu	5
3. Action du sujet	5
4. Nature du sujet par le biais de ses actions	5
5. Action de l'opposant	5
6. Nature de l'opposant par le biais de ses actions	5
7. Action de l'auxiliaire de l'opposant	5
8. Nature de l'auxiliaire de l'opposant par le biais de ses actions	5
9. Action de l'auxiliaire du sujet	5
10. Nature de l'auxiliaire du sujet par le biais de ses actions	5
Total:	50

Cette grille indique le contenu qui est évalué dans le test qui suit. Chaque élément du contenu vaut 5 points pour un total de 50 points.

* Le test d'évaluation ne figure pas dans le cahier de l'élève.

DÉROULEMENT DU TEST

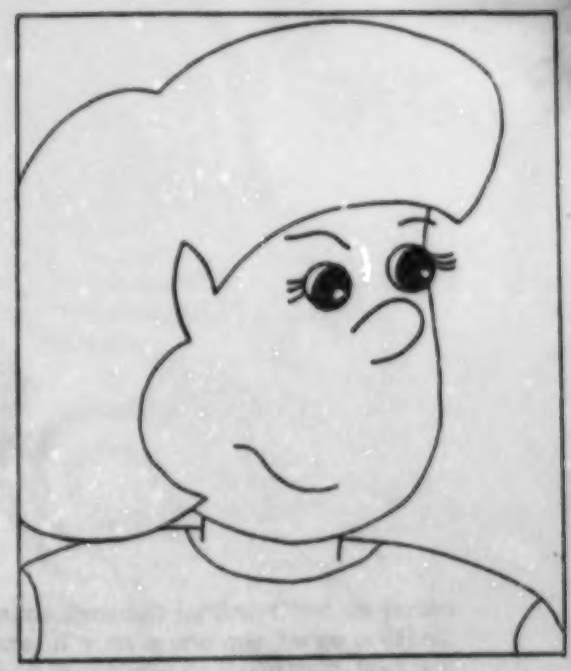
- L'enseignant(e) présente, à la classe, des illustrations représentant les personnages de l'histoire.

- Il(elle) lit deux fois l'histoire qui fait l'objet du test.

- Ensuite, l'élève répond à dix questions posées par l'enseignant(e).

- À chaque question, l'élève choisit parmi trois illustrations, celle qui correspond à la réponse. Il fait un X sur l'illustration choisie.

SERGE



SUZANNE

LE CHIEN

LE CHAT

L'AVENTURE DE LA ROSE

Par une belle journée d'été, Serge, le jardinier, se promène dans son jardin. C'est un jardin rempli de fleurs et de plantes. Parmi toutes ses fleurs, il y en a une que Serge préfère. C'est une magnifique rose. Il s'en occupe avec beaucoup d'amour. Il l'arrose tous les jours. Suzanne, sa voisine, trouve aussi que la rose est belle. Elle se demande comment elle pourrait voler la rose. "Hourra! se dit-elle. J'ai trouvé." Elle siffle son chien. Il arrive en courant. C'est un chien méchant. Il est heureux quand il peut commettre une mauvaise action. Suzanne lui explique son plan pour voler la rose. Le chien est d'accord. Elle invite alors Serge à boire un verre de jus d'orange. Les deux entrent dans la maison de Suzanne. Pendant ce temps, le chien s'approche de la rose et la déterre d'un coup de patte. Il prend la rose dans sa gueule et court se cacher sous la galerie de la maison. Quelques minutes plus tard, Serge sort de la maison et retourne dans son jardin. Soudain, il s'aperçoit que sa rose a disparu. Comme il est malheureux! Il aimait tant sa rose. Mais son chat, qui se reposait dans le jardin, a tout vu. Il n'aime pas voir Serge malheureux. Il veut l'aider. Il tire sur le pantalon de Serge en miaulant. Serge décide de suivre son chat qui l'amène jusqu'à la galerie. Le chat miaule avec rage. Le chien sent qu'il est pris au piège. Il lâche la rose et s'enfuit. Serge ramasse délicatement sa rose. Il est heureux de l'avoir retrouvée. Il remercie son chat.

CLÉ DE CORRECTION

1. Quand se passe cette histoire?

Automne

Hiver

Été

2. Où se passe cette histoire?

Parc

Jardin

Forêt

3. Que fait Serge avec sa rose?

Il l'écrase avec son pied.

Il l'arrose.

Il la coupe.

4. Lequel de ces personnages est gentil?

Le chien

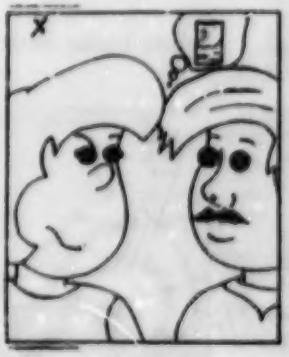
Serge

Suzanne

5. Que fait Suzanne, la voisine?

Elle assomme Serge.

Elle arroge Serge.

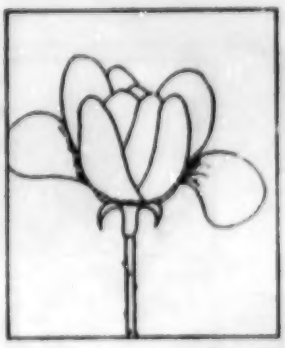


Elle invite Serge à boire un verre de jus.

6. Lequel de ces personnages est hypocrite?

Suzanne

Serge



La rose

7 Que fait le chien pour aider Suzanne?

Il déterre la rose et la prend dans sa gueule.

Il mange un os.

Il arrose la rose.

8. Lequel de ces personnages est méchant?

Serge

Le chat

Le chien

9. Que fait le chat pour aider Serge?

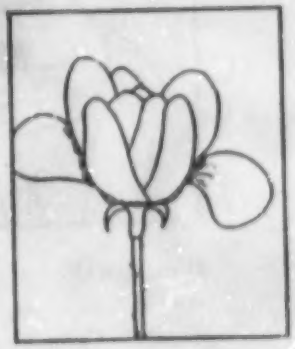
Il creuse un trou.

Il tire sur le pantalon de Serge pour lui montrer où est le chien.

Il joue au ballon avec le chien.

10. Lequel de ces personnages est courageux et gentil?

Le chat



La rose

Suzanne

QUESTIONNAIRE DE L'ÉLÈVE

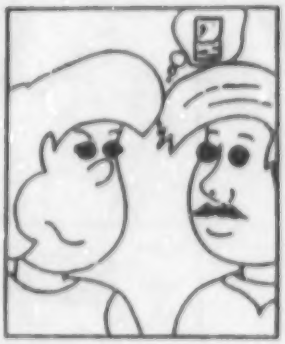
1. Quand se passe cette histoire?

2. Où se passe cette histoire?

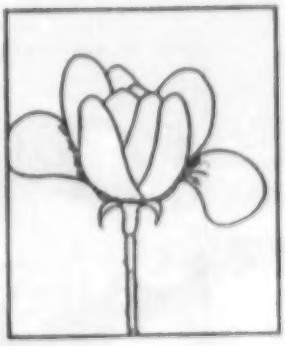
3. Que fait Serge avec sa rose?

4. Lequel de ces personnages est gentil?

5. Que fait Suzanne, la voisine?



6. Lequel de ces personnages est hypocrite?

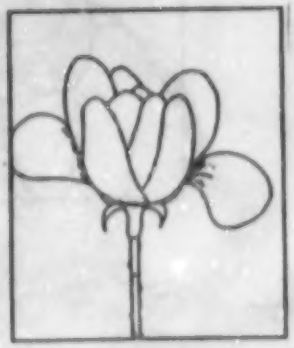


7 Que fait le chien pour aider Suzanne?

8. Lequel de ces personnages est méchant?

9. Que fait le chat pour aider Serge?

10. Lequel de ces personnages est courageux et gentil?



C

EXERCICES COMPLÉMENTAIRES

OBJECTIF GÉNÉRAL: aider l'élève à réviser les éléments de structure et de signification du récit simple.

C

EXERCICES COMPLÉMENTAIRES

OBJECTIF GÉNÉRAL: aider l'élève à réviser les éléments de structure et de signification du récit simple.

Dans cette section, nous reprenons certains éléments vus en structure et en signification pour permettre aux élèves qui ont éprouvé des difficultés de retravailler les notions qui n'ont pas été acquises. Il va de soi que les activités présentées peuvent être utilisées comme remplacement ou ajout aux activités proposées en structure et en signification du récit simple.

Cette section comporte des activités d'identification et de production portant sur le temps, l'objet, les actions des personnages et les états. Ces activités sont suivies d'un test d'évaluation.

ACTIVITÉS D'IDENTIFICATION

ET DE PRODUCTION

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur le temps.

Déroulement

- L'enseignant(e) raconte une histoire à la classe.
- Puis, il(elle) présente aux élèves des illustrations se rapportant à l'histoire.
- L'élève identifie l'illustration erronée.

ERREUR: illustration no 1

BOISÉE, LA VIEILLE MAISON ET MONSIEUR LE VENT

Boisée, la vieille maison, est fière de sa cheminée. C'est l'hiver. De gros flocons de neige tombent sur la maison. Tous les arbres ont perdu leurs feuilles: ils sont tous blancs. Boisée n'a pas peur de l'hiver, car la cheminée la tient bien au chaud. Mais ce jour-là, le vent est en colère. Il voit la cheminée qui envoie des ronds de fumée dans le ciel et il se dit: "Je vais souffler si fort que la cheminée va s'envoler dans le ciel". Aussitôt dit, aussitôt fait. Le vent se met à souffler si fort, si fort qu'on voit la cheminée se promener dans le ciel.

Boisée, la vieille maison est triste: elle a perdu sa cheminée. De grosses larmes coulent de ses fenêtres. "Monsieur le vent, dit Boisée, sans ma cheminée, je vais mourir de froid cet hiver. Je vous en prie, redonnez-moi ma cheminée." Le vent, ému par les plaintes de la vieille maison, souffle de nouveau sur la cheminée. La cheminée reprend sa place sur le toit de la vieille maison. Elle pourra passer l'hiver bien au chaud.

Lexique:

Ému: attendri, bouleversé, triste
Plaintes: lamentations, mots qui expriment la douleur, la souffrance.

1.

2.

3.

4.

5.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur l'objet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte une histoire à la classe.
- Puis, il(elle) présente aux élèves des illustrations se rapportant à l'histoire.
- L'élève identifie l'illustration erronée.

ERREUR: illustration no 4.

AMÉLIE ET LE RENARD

Une petite fille, Amélie, s'amuse dans la cour de la ferme de ses parents avec un petit lapin. Le soleil est presque entièrement caché derrière les nuages. Lentement, la pluie se met à tomber. Amélie et le petit lapin se réfugient dans la grange. Un renard, sans faire de bruit, les suit jusqu'à la grange. Le renard est affamé. Il aimerait bien manger le lapin d'Amélie. Il bondit sur le lapin. Amélie, oubliant sa peur, s'empare d'une fourche. Elle pique le renard. Le renard s'enfuit en gémissant de douleur. Amélie prend le petit lapin dans ses bras. Elle est heureuse. Son lapin a eu plus de peur que de mal.

Lexique:

grange: grand bâtiment où l'on abrite les récoltes.
affamé: qui a très, très faim.
bondir: sauter.
fourche: instrument formé d'un long manche terminé par des dents allongés. Il sert, à ramasser le foin, la paille, le fumier.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur l'opposant.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte une histoire à la classe.
- Puis, il(elle) présente aux élèves des illustrations se rapportant à l'histoire.
- L'élève identifie l'illustration erronée.

ERREUR: illustration no 3.

LE FILET DE PÊCHE DE PICO

Pico, le pêcheur, est heureux. Il a fabriqué un filet de pêche. Il a tressé des mailles solides afin que le filet ne se déchire pas. Comme c'est une belle journée ensoleillée, il décide d'aller pêcher afin de vérifier la solidité de son nouveau filet de pêche. Arrivé près de l'endroit où il a l'habitude de pêcher, Pico jette son filet de pêche à l'eau. Au même moment, Flouc, le poisson scie, aperçoit le filet de pêche. "Je vais le déchirer", se dit-il. Il s'approche du filet. Il essaie de le couper avec sa mâchoire en forme de scie. Pico tire sur le filet. Le poisson scie lâche le filet. Pico le remonte. Ouf! le filet est tellement solide que le poisson scie n'a pas réussi à le couper. Pico est heureux de retrouver son filet de pêche intact.

Lexique:

mailles: fils entremêlés, entrelacés, formant le filet de pêche.
intact: en bon état, qui n'a pas été abimé ou endommagé.

1.

2.

3.

4.

5.

ACTIVITÉ 4.1

Objectif: **L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet et d'un opposant.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.
- Les élèves choisissent un nom pour chaque personnage de l'histoire.
- Un élève raconte l'histoire en suivant l'ordre des illustrations.*

* L'histoire peut être racontée à la chaîne.

Exemple

CLAUDE ET SON CHIEN

Claude est dans son lit. Il vient à peine de se réveiller. Ses parents lui apportent son cadeau d'anniversaire: c'est un petit chien, tout mignon. Claude est fou de joie. Sa soeur Marie est jalouse. Elle voudrait bien avoir le chien. Marie lance une taie d'oreiller au visage de Claude et prend le chien dans ses bras. Claude est en colère. Il veut que Marie lui redonne son chien. Marie ne veut pas. Elle veut garder le chien. Ils continuent de se disputer. Alors Claude propose une solution: "Redonne-moi mon chien et tu pourras le promener tous les jours." Marie accepte. Claude est content de ravoir son chien.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

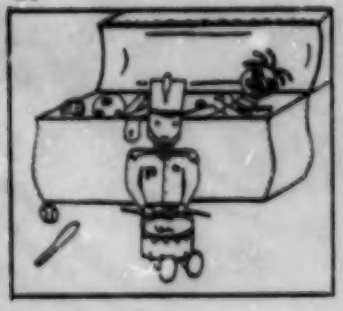
ACTIVITÉ 4.2

Déroulement:

- **L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.**
- **L'élève découpe et colle les illustrations selon l'ordre du récit.**
- **Ensuite, l'élève raconte l'histoire.**
- **L'élève donne un titre à son histoire.**

3.

1.



2.

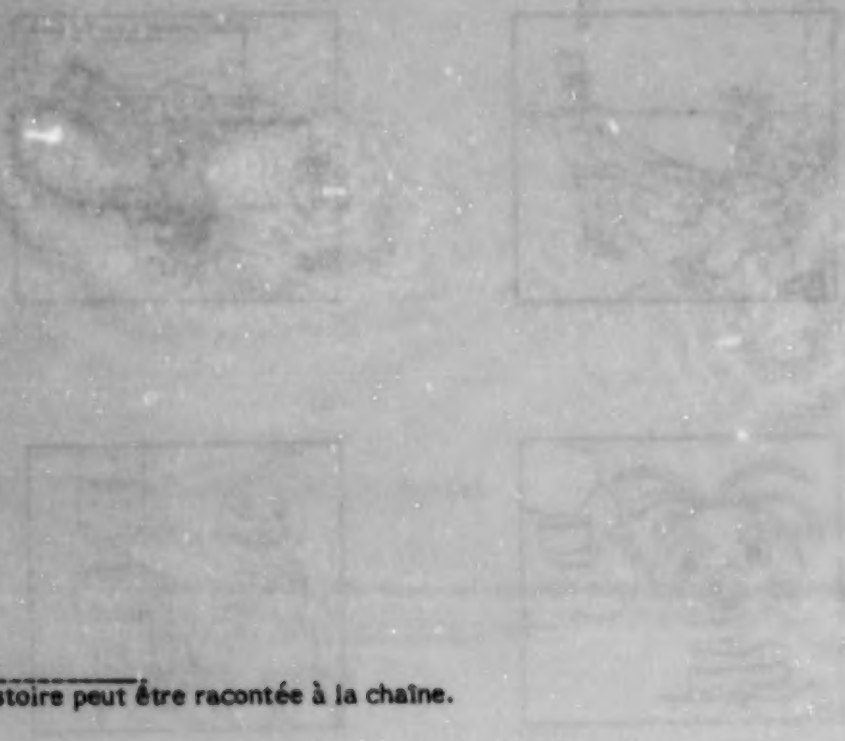
4.

ACTIVITÉ 5.1

Objectif: **L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet et d'un auxiliaire du sujet.**

Déroulement:

- **L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.**
- **Les élèves choisissent un nom pour chaque personnage de l'histoire.**
- **Un élève raconte l'histoire en suivant l'ordre des illustrations.***



---

* L'histoire peut être racontée à la chaîne.

Exemple

UNE AVENTURE DE FRIMAS, LE BONHOMME DE NEIGE

La neige tombe tout doucement dans le champ. Tout est blanc. On ne voit qu'une vieille clôture et deux arbres dénudés. Frimas, le bonhomme de neige, est heureux. Les enfants lui ont mis une belle écharpe autour du cou. À l'autre bout du champ, Bourru, l'épouvantail, grelotte de froid. Il est jaloux. Il aimerait bien avoir l'écharpe de laine. Il court jusqu'au bonhomme de neige et lui vole son écharpe de laine. Frimas, le bonhomme de neige, est malheureux. Bibi, le corbeau, se pose sur le bonhomme de neige en pleurs. "Je vais t'aider", lui dit-il. Il s'envole et, rapidement, il rejoint l'épouvantail. Il prend l'écharpe dans son bec et la ramène à Frimas, le bonhomme de neige. Frimas est tout heureux. Il a retrouvé son écharpe de laine.

Lexique:

arbre dénudé:	arbre qui n'a plus de feuilles
écharpe:	foulard
épouvantail:	objet que l'on met dans les champs pour effrayer les oiseaux et les empêcher de manger les graines
grelotter de froid:	trembler de froid

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

ACTIVITÉ 5.2

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.
- L'élève découpe et colle les illustrations selon l'ordre du récit.
- Ensuite, l'élève raconte l'histoire.
- L'élève donne un titre à son histoire.

4.

1.

3.

2.

5.

ACTIVITÉ 6.1

Objectif: **L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet, d'un opposant et celles de leur auxiliaire respectif.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.
- Les élèves choisissent un nom pour chaque personnage de l'histoire.
- Un élève raconte l'histoire en suivant l'ordre des illustrations.*

* L'histoire peut être racontée à la chaîne.

Exemple

LE TRAÎNEAU DE LUC

La neige a cessé de tomber. Il fait très froid. Luc s'est habillé chaudement pour aller glisser avec son traîneau sur les pentes enneigées. Lina aimerait bien s'amuser avec le traîneau de Luc. Elle demande à son amie Kim de l'aider. Pendant que Luc s'installe sur son traîneau, Lina lui lance des balles de neige. Luc tombe par terre pour éviter les balles de neige. Kim en profite pour prendre le traîneau. Kim et Lina s'asseoient sur le traîneau qui glisse sur la pente. Mais Riki, le chien de Luc, se lance, en jappant, à la poursuite du traîneau.

Arrivées au bas de la pente, Kim et Lina voient Riki s'élancer vers elles. Le chien attrape la corde du traîneau dans sa gueule. Il tire sur le traîneau et les deux filles tombent dans la neige. Riki ramène le traîneau à Luc. Luc saute de joie.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

ACTIVITÉ 6.2

Déroulement:

- L'enseignant(e) présente des illustrations à la classe.
- L'élève découpe et colle les illustrations selon l'ordre du récit.
- Ensuite, l'élève raconte l'histoire.
- L'élève donne un titre à son histoire.

1.

4.

3.

5.

2.

ACTIVITÉ 7*

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action faite par l'opposant pour s'emparer de l'objet du sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire incomplète qui suit.**
- Il(elle) fait identifier le sujet, son objet ainsi que l'opposant par les élèves.
- Puis, il(elle) leur fait remarquer qu'il manque une partie à l'histoire.
- Il(elle) demande alors aux élèves d'imaginer une action que pourrait faire l'opposant pour s'emparer de l'objet du sujet.
- Il(elle) choisit, parmi les hypothèses des élèves, un exemple pertinent et reprend l'histoire du début à la fin.

---

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

** Le texte écrit en caractère gras correspond à la partie manquante et sert d'exemple à l'enseignant(e).

MEU, LA VACHE

Voici l'histoire d'une vache tachetée de blanc et de noir. Les enfants la surnomme Meu parce qu'elle meugle souvent.

Par une belle journée d'été, Meu se promène dans le pré, parsemé d'arbres et de fleurs. Elle porte un beau chapeau de paille sur sa tête pour se protéger des rayons du soleil.

Bourru, le cochon, aimerait bien avoir un chapeau de paille. Le soleil lui brûle la peau. Ce n'est plus un petit cochon rose. Il est tout rouge.

"Cette vache a bien de la chance, se dit le cochon. Je vais lui voler son chapeau de paille. Comme ça, je pourrai me protéger du soleil".

Bourru, le cochon, se précipite sur Meu, la vache. Il fait tomber le chapeau de paille par terre, le prend dans sa gueule et s'enfuit.

Meu, surprise par la rapidité du cochon, n'a pas fait un geste. Puis, elle se met à pleurer, pleurer si fort que Yan, un petit garçon du voisinage, l'entend.

"Pourquoi pleures-tu?" lui demande Yan.

Meu lui raconte sa triste histoire. Alors Yan, n'écoutant que son courage, se met à la poursuite du cochon, le rattrape et reprend le chapeau de paille.

Quand Meu, la vache, aperçoit Yan qui revient avec le chapeau, elle court à sa rencontre. Ah! comme elle est heureuse.

Depuis ce jour, Meu la vache et Yan sont de grands amis. On les voit souvent s'amuser ensemble dans le pré.

Lexique:

tacheté:	coloré de taches
surnommer:	donner un nom inventé
meugler:	faire "meu", pousser des meuglements
garçon du voisinage:	garçon qui habite tout près

ACTIVITÉ 8*

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions faites par l'opposant et son auxiliaire pour s'emparer de l'objet du sujet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire incomplète qui suit.**
- Il(elle) fait identifier le sujet et son objet ainsi que l'opposant et son auxiliaire par les élèves.
- Puis, il(elle) leur fait remarquer qu'il manque une partie à l'histoire.
- Il(elle) demande ensuite aux élèves d'imaginer les actions faites par l'opposant et son auxiliaire pour s'emparer de l'objet du sujet.
- Il(elle) choisit, parmi les hypothèses des élèves, un exemple pertinent et reprend l'histoire du début à la fin.

---

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

** Le texte écrit en caractère gras correspond à la partie manquante et sert d'exemple à l'enseignant(e).

LA CARTE AU TRÉSOR

Picou habite une île au milieu de la mer. C'est une île pleine de palmiers, de fleurs et de plantes sauvages. En jouant dans l'île, Picou a découvert une carte indiquant l'endroit où se trouve un trésor. Il garde précieusement cette carte sur lui de peur que quelqu'un n'essaie de la lui voler.

Le pirate Ferraille sait que Picou possède cette carte. À la nuit tombée, le pirate Ferraille, suivi de sa complice, Marie-sans-peur, pénètre, sur la pointe des pieds, dans la cabane de Picou. Ils sautent sur Picou et le ligotent. Ils cherchent la carte et finalement, ils la trouvent dans la poche de la chemise de Picou. Les deux voleurs s'enfuient.

Dans leur fuite, ils n'ont pas remarqué le perroquet de Picou. Blabla, le perroquet, suit le pirate et Marie-sans-peur jusqu'à leur cachette dans la forêt. Sans qu'ils ne s'en aperçoivent, Blabla, le perroquet, prend dans son bec la carte que le pirate Ferraille avait déposée sur la table. Blabla s'envole rejoindre son ami Picou.

Picou a réussi à se détacher et il accueille son perroquet avec joie. Avec sa carte, il pourra découvrir le trésor.

Lexique:

pirate: bandit qui attaque les navires
complice: quelqu'un qui participe à la mauvaise action d'une autre personne.

ACTIVITÉ 9*

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant:

a) l'action de l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet

b) l'état du sujet qui en résulte.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire incomplète qui suit.**
- Il(elle) fait identifier le sujet et son objet ainsi que l'opposant et l'auxiliaire du sujet par les élèves.
- Puis, il(elle) leur fait remarquer qu'il manque la fin de l'histoire.
- Il(elle) demande ensuite aux élèves d'imaginer:
  a) une action de l'auxiliaire du sujet pour reprendre l'objet du sujet et
  b) l'état final du sujet.
- Il(elle) choisit, parmi les hypothèses des élèves, un exemple pertinent et reprend l'histoire du début à la fin.

---

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

** Le texte écrit en caractère gras correspond à la partie manquante et sert d'exemple à l'enseignant(e).

LA CABANE DE KATOU

C'est l'été. Les oiseaux chantent. Les fleurs sont toutes grand ouvertes. Katou a profité de ses vacances pour construire une cabane dans l'arbre derrière sa maison. C'est une belle petite cabane faite avec de vieilles planches de bois que Katou a clouées ensemble avec son marteau. Elle a aussi fabriqué une échelle pour monter dans l'arbre.

Ce jour-là, Katou décide d'aller jouer dans sa cabane. Elle monte l'escalier. Puis elle s'immobilise. Une moufette noire et blanche s'est installée dans sa cabane. Katou redescend vite. Elle est malheureuse. La moufette lui a pris sa cabane. Katou réfléchit. Comment peut-elle ravoir sa cabane sans que la moufette ne lui lance son liquide désagréable? "Oh! j'ai une idée", se dit-elle.

Elle court chercher le docteur Ringaud. Il est vétérinaire. Le docteur Ringaud s'amène avec sa trousse. Il sort de sa trousse un petit fusil qui sert à endormir les animaux. Sans faire de bruit, il monte l'escalier et sans que la moufette s'en aperçoive, il tire sur elle. La moufette s'endort. Le vétérinaire Ringaud prend la moufette dans ses bras et descend.

Katou est heureuse. Elle peut de nouveau jouer dans sa cabane.

Lexique:

vétérinaire: médecin qui soigne les animaux.

TEST D'ÉVALUATION

GRILLE DU TEST D'ÉVALUATION *

OBJECTIF / CONTENU	IDENTIFIER
Les éléments de la structure et de la signification du récit simple:	Pointage
1. Temps	5
2. Lieu	5
3. Sujet	5
4. Nature du sujet par le biais de ses actions	5
5. Opposant	5
6. Auxiliaire de l'opposant	5
7. Nature de l'opposant par le biais de son action	5
8. Auxiliaire du sujet	5
9. Nature de l'auxiliaire du sujet par le biais de son action	5
10. État final du sujet	5
Total:	50

Cette grille indique le contenu qui est évalué dans le test qui suit. Chaque élément du contenu vaut 5 points pour un total de 50 points.

* Le test d'évaluation ne figure pas dans le cahier de l'élève.

DÉROULEMENT DU TEST

- L'enseignant(e) présente, à la classe, des illustrations représentant les personnages de l'histoire.

- L'enseignant(e) lit deux fois à la classe l'histoire qui fait l'objet du test.

- Ensuite, l'élève répond à dix questions posées par l'enseignant(e).

- À chaque question, l'élève choisit, parmi trois illustrations, celle qui correspond à la réponse. Il encercle l'illustration choisie.

Emilie

Bruno

Fido, le chien

Madame Rose

UNE HISTOIRE DE ROUES

C'est une belle journée d'automne. Les feuilles tombent sur le sol. Émilie joue dans la cour, derrière sa maison. Elle a trouvé quatre vieilles roues qui iront bien sur la petite voiture en bois qu'elle est en train de fabriquer. Émilie nettoie et frotte les roues pour qu'elles brillent. Puis, elle les peinture en rouge.

Bruno, son petit frère, voudrait bien avoir les roues pour fabriquer lui aussi une voiture. Comment pourrait-il les prendre sans que sa soeur ne s'en aperçoive? "Ça y est, dit-il, j'ai une idée. Mais, j'ai besoin de l'aide de Fido." Bruno appelle son chien et lui explique son plan. Fido accepte d'aider Bruno parce qu'il aime jouer de mauvais tours.

Le chien s'approche doucement d'Émilie et jappe. Bruno dit à sa soeur:
"Veux-tu donner à manger à Fido? Je pense qu'il a faim."

Émilie ne se doutant de rien, rentre dans la maison avec le chien. Pendant ce temps, Bruno se dépêche et met les quatre roues dans un grand sac. Il prend le sac et court vers l'arbre près de la maison. Bruno cache le sac derrière l'arbre.

Quelques minutes plus tard, Émilie sort de la maison. Elle ne voit plus ses roues. "Où sont mes roues?" se dit-elle. Émilie est malheureuse: ses roues ont disparu.

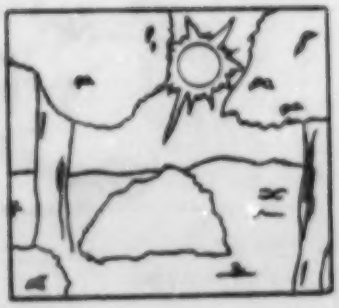
Madame Rose, une vieille dame qui habite à côté, a tout vu de la fenêtre de sa maison. Elle sort de la maison et se dirige vers l'arbre où Bruno a caché le sac. Elle prend le sac dans ses mains. Madame Rose s'approche d'Émilie et lui remet le sac. Émilie ouvre le sac. Elle voit ses quatre roues. Elle remercie Madame Rose. Émilie est heureuse de ravoir ses quatres roues.

CLÉ DE CORRECTION

1. Quand se passe cette histoire?

Automne

Hiver

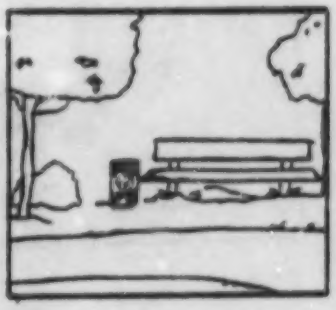


Été

2. Où se passe cette histoire?

La forêt

La cour derrière la maison



Le parc

3. Dans l'histoire, lequel des personnages est heureux d'avoir trouvé quatre roues?

Émilie

Bruno

Le chien

4. Dans l'histoire, que fait Émile pour montrer qu'elle prend bien soin de ses roues?

Elle jongle
avec les roues.

Elle répare
les roues.

Elle nettoie et
frotte les roues.

5. Dans l'histoire, qui veut voler les roues d'Émile?

Bruno

Le chien

Madame Rose

6. Dans l'histoire, qui a aidé Bruno à accomplir sa mauvaise action?

Bruno

Le chien

Madame Rose

7. Dans l'histoire, qu'est-ce qui nous montre que Bruno est menteur?

X

Il demande à sa soeur de donner à manger au chien.

Il demande à sa soeur de jouer avec le chien.

Il demande à sa soeur de laver le chien.

8. Dans l'histoire, qui vient aider Émilie à retrouver ses quatre roues?

Bruno

Le chien

X

Madame Rose

9. Dans l'histoire, qu'est-ce qui nous montre que la vieille dame est gentille?

Elle donne des pommes à Émilie.

Elle joue au ballon avec Émilie.

Elle redonne les roues à Émilie.

10. Dans l'histoire, comment est Émilie après avoir retrouvé ses roues?

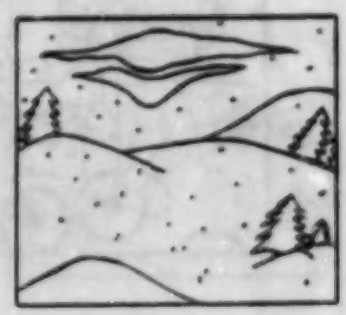
Heureuse

Triste

En colère

QUESTIONNAIRE DE L'ÉLÈVE

1. Quand se passe cette histoire?



2. Où se passe cette histoire?

3. Dans l'histoire, lequel des personnages est heureux d'avoir trouvé quatre roues?

4. Dans l'histoire, que fait Émile pour montrer qu'elle prend bien soin de ses roues?

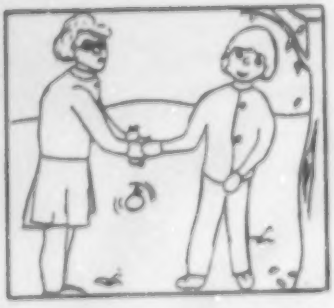
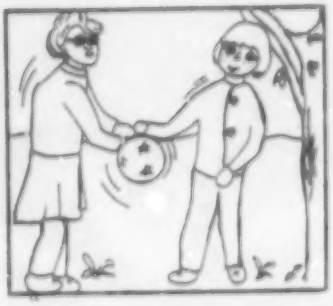
5. Dans l'histoire, qui veut voler les roues d'Émile?

6. Dans l'histoire, qui a aidé Bruno à accomplir sa mauvaise action?

7. Dans l'histoire, qu'est-ce qui nous montre que Bruno est menteur?

8. Dans l'histoire, qui vient aider Émilie à retrouver ses quatre roues?

9. Dans l'histoire, qu'est-ce qui nous montre que la vieille dame est gentille?

10. Dans l'histoire, comment est Émilie après avoir retrouvé ses roues?

DEUXIÈME PARTIE

LA COMPLEXIFICATION DU RÉCIT

Objectifs généraux:

1) Amener l'élève à saisir des éléments de complexification du récit simple.

2) Amener l'élève à produire des éléments de complexification du récit simple.

CHAPITRE I

La relation sujet-objet: les états et l'objet abstrait

CADRE THÉORIQUE

Dans la partie qui précède, le sujet de l'action était, dès le départ, conjoint à un objet. Cependant, tous les récits ne suivent pas ce modèle. Nous introduirons, dans ce chapitre, la notion de sujet disjoint de l'objet. En conséquence, le récit commencera avec un sujet malheureux qui part à la quête de l'objet manquant.

Jusqu'ici, l'enfant a été mis en présence de récits dont l'objet de la quête relevait du concret (jouets, aliments, animaux). Toutefois, il existe des récits qui montrent un sujet en quête d'un objet abstrait. Il est donc nécessaire de familiariser l'enfant avec ce deuxième concept. Nous exploiterons, dans cette deuxième partie, les objets abstraits suivants: l'amour, l'amitié, la liberté.

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie l'état initial du sujet disjoint de son objet et l'état final du sujet conjoint à son objet.

Déroulement:

- Un(e) élève lit les phrases numérotées 1 dans la série A.
- L'enseignant(e) demande à l'élève quelle phrase de la série B vient à la suite de la première phrase de la série A.
- L'élève choisit parmi les deux phrases de la série B. Il découpe la phrase et la colle sous la première phrase de la série A.
- L'élève découpe l'autre phrase et la colle sous la deuxième phrase de la série A.
- Ensuite, l'élève relit l'histoire ainsi complétée.

Le déroulement est le même pour les autres numéros des séries A et B.

SÉRIE A	SÉRIE B
1) Zizi, le singe, a perdu sa banane.	1) Zizi, le singe, est heureux.
Zizi, le singe, retrouve sa banane.	Zizi, le singe, est malheureux.
2) Lise n'a pas de ballon.	2) Lise est malheureuse.
Lise trouve un ballon.	Lise est heureuse.
3) Luc a perdu sa guitare.	3) Luc est heureux.
Luc retrouve sa guitare.	Luc est malheureux.
4) Olé, la vache, n'a pas de clochette.	4) Olé, la vache, est malheureuse.
Olé, la vache, trouve une clochette.	Olé, la vache, est heureuse.

CLÉ DE CORRECTION

1) Zizi, le singe, a perdu sa banane.
Zizi, le singe, est malheureux.
Zizi, le singe, retrouve sa banane.
Zizi, le singe, est heureux.

2. Lise n'a pas de ballon.
Lise est malheureuse.
Lise trouve un ballon.
Lise est heureuse.

3. Luc a perdu sa guitare.
Luc est malheureux.
Luc retrouve sa guitare.
Luc est heureux.

4. Olé, la vache, n'a pas de clochette.
Olé, la vache, est malheureuse.
Olé, la vache, trouve une clochette.
Olé, la vache, est heureuse.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie des pictogrammes représentant des objets abstraits.

Déroulement:

- L'enseignant(e) fait identifier les pictogrammes par les élèves.
- Il(elle) demande aux élèves de donner un exemple pour chaque pictogramme.

1.

amitié

2.

amour

3.

liberté

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève identifie l'objet abstrait à l'intérieur de petites histoires.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit les histoires qui suivent, l'une à la suite de l'autre.

- Après chaque histoire, l'enseignant(e) pose une question pour que l'élève identifie l'objet.

- L'élève répond oralement, puis complète la phrase qui suit la question.

1. Céline est contente. Elle connaît un secret qu'elle ne veut partager avec personne. Un secret, c'est important. Il ne faut pas le dire si l'on veut que cela demeure un secret. Voilà pourquoi, Céline ne veut dire son secret à personne.

   - Qu'est-ce que Céline ne veut partager avec personne?

   Céline ne veut partager son ___SECRET___ avec personne.

2. À l'école, Patrice s'est fait un nouvel ami. Il s'appelle Jean. Tous les jours, Patrice et Jean reviennent de l'école ensemble. Avant le souper, ils jouent dehors à toutes sortes de jeux amusants. Patrice est heureux de posséder l'amitié de Jean.

   - Qu'est-ce que Patrice possède?

   Patrice possède l'___AMITIÉ___ de Jean.

3. Joël est triste. Il vient de se disputer avec Lucie. Lucie ne veut plus être l'amie de Joël. Elle ne veut plus jouer avec lui. Joël est malheureux car il a perdu l'amitié de Lucie.

- Qu'est-ce que Joel a perdu?

Joel a perdu l'__AMITIÉ__ de Lucie.

4. Hugo, le chevalier est en colère. Son ennemi, le prince Frédéric, l'a enfermé dans la prison du château. Hugo n'est plus libre. Il a perdu sa liberté.

- Qu'est-ce que Hugo, le chevalier, a perdu?

Hugo, le chevalier, a perdu sa __LIBERTÉ__.

5. Grisette, la chatte, aime beaucoup Grisou, son chaton. C'est important pour un chaton l'amour de sa maman. Grisou est heureux parce qu'il possède l'amour de sa maman.

- Qu'est ce que Grisou, le chaton, possède?

Grisou, le chaton, possède l'__AMOUR__ de sa maman.

6. Frou-Frou, le poulain, s'amuse avec son père dans le pré. Furie, le cheval, aime beaucoup Frou-Frou. Mais aujourd'hui, Furie est parti: il a été vendu par le fermier. Ah! comme Frou-Frou est malheureux. Il a perdu l'amour de son père.

- Qu'est-ce que Frou-Frou a perdu?

Frou-Frou a perdu l'__AMOUR__ de son père.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie l'objet abstrait à l'intérieur d'un récit.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit les histoires l'une après l'autre.
- Après chaque histoire, l'enseignant(e) demande à l'élève d'identifier l'objet abstrait du sujet.

Remarque:

L'enseignant(e), si il(elle) le désire, fait mimer chaque histoire par les élèves.

A)

UN SECRET BIEN GARDÉ

Popol est malheureux. Son amie Julie lui a dit qu'elle avait un secret qu'elle ne veut dire à personne.

Mais Popol veut absolument connaître ce secret. Chaque jour, il demande à Julie de partager son secret avec lui. Julie refuse. Popol ne sait plus que faire pour convaincre Julie. Un après-midi, Popol décide d'aller pique-niquer au lac. Au moment où il allait partir, Julie arrive. Elle aimerait bien aller pique-niquer au lac elle aussi. "Je t'emmène, lui dit Popol, mais à une seule condition: dis-moi ton secret." Julie hésite, mais elle veut tellement aller pique-niquer qu'elle accepte de dévoiler son secret. "Enfin, se dit Popol, tout heureux; je vais connaître ce fameux secret".

Depuis ce jour, Popol et Julie ont un secret qu'ils ne veulent partager avec personne.

Question:

Au début de l'histoire, pourquoi Popol est-il si malheureux?

Réponse:

Il ne connaît pas le secret de Julie.

Lexique:

convaincre:	persuader, amener quelqu'un à partager son secret
dévoiler:	dire un secret
fameux:	extraordinaire

B)

LE BALLON ROUGE

Le ballon rouge est prisonnier. Le marchand de ballons le tient solidement avec un bout de ficelle pour qu'il ne s'échappe pas.

"Ah! comme je suis malheureux", soupire le petit ballon rouge. Les oiseaux ont de la chance. Ils volent dans le ciel à leur guise. Ils sont libres."

"Ah! j'envie leur liberté", se lamente le ballon rouge. Si j'étais libre, je pourrais m'amuser avec le vent, aller très haut dans le ciel jusqu'à la lune."

Le ballon est si malheureux qu'il pâlit de jour en jour. Le marchand est en colère contre le ballon. Il laisse échapper la ficelle du ballon. Le ballon s'envole dans le ciel. Peu à peu, il reprend sa belle couleur rouge. Il est si heureux d'avoir retrouvé sa liberté. Depuis ce jour, le ballon se promène dans le ciel, libre comme les oiseaux.

Question:

- Au début de l'histoire, le ballon rouge est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?
- Encercle le mot qui te donne la réponse.

1. liberté
2. amour
3. amitié

Lexique:

marchand: quelqu'un qui achète et vend des choses

ficelle: corde mince

se lamenter: se plaindre, ne pas être heureux de ce qui nous arrive

pâlir: devenir blême, perdre ses couleurs

C)

L'HISTOIRE DE RIFI ET MAX

Rifi est un petit moineau qui vit au milieu d'une forêt magnifique. Il habite dans un nid qu'il a construit sur les branches d'un sapin. Malgré cela, Rifi, le moineau, est malheureux. Il lui manque un ami avec qui il pourrait s'amuser.

"Comme la vie serait plus gaie, si je possédais l'amitié de quelqu'un", soupire-t-il.

"Mais je suis là, moi", s'écrie Max, le pigeon. Je veux bien être ton ami. J'arrive de très loin et je suis seul moi aussi."

"Merveilleux, répond Rifi. Nous habiterons ensemble dans mon nid". Ils deviennent amis et passent tout l'automne à voler de branche en branche, à chercher de la nourriture et à se tenir bien au chaud au creux du nid. Rifi, le moineau, n'avait jamais été aussi heureux de sa vie.

Mais un jour, un autre pigeon se pose près du nid de Rifi et de Max.

"L'hiver arrivera bientôt dit l'autre pigeon à Max. Viens avec moi vivre dans un pays plus chaud". Max est tenté de suivre l'autre pigeon. L'hiver est si froid par ici. Mais Rifi, le moineau, ne veut pas le laisser partir. Il serait de nouveau trop malheureux sans l'amitié de Max. Il explique tout cela à son ami le pigeon. Mais il ne réussit pas à convaincre Max qui part avec l'autre pigeon.

Rifi est malheureux. Il devra passer l'hiver seul sans l'amitié de Max, le pigeon.

Question:

- À la fin de l'histoire, Rifi, le moineau, est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?

- Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

1.

liberté

2.

amour

3.

amitié

D)

LES CROCODILES CROC ET MIMI

Croc, le crocodile, s'ennuie. Il est tout seul depuis que Mimi l'a quitté. Il est tellement malheureux que de grosses larmes coulent sur sa peau et se jettent dans le marais.

"Comme je l'aime, ma petite Mimi, murmure-t-il. Je ne peux vivre sans elle".

Un jour, malgré la pluie qui tombe, Croc part à la recherche de sa bien-aimée. Il la cherche partout. Après avoir longtemps marché, Croc aperçoit Mimi, couchée près d'un arbre. Il lui crie: "Mimi! Mimi!" Mimi ouvre les yeux et aperçoit Croc. Elle court à sa rencontre. Croc est heureux. Il serre Mimi dans ses pattes.

Soudain, Croc voit un chasseur de crocodiles avec un filet. Le chasseur jette le filet sur les deux crocodiles. Croc a juste le temps de s'échapper, mais Mimi est prisonnière du terrible chasseur. Croc est malheureux: son amie est prise dans le filet. Rapidement, Croc saute sur le chasseur. Le chasseur tombe par terre. Il a tellement peur qu'il se relève rapidement et se sauve à toute vitesse.

Croc coupe le filet avec ses dents et délivre Mimi. Mimi lui saute au cou. Croc est heureux. Il a retrouvé l'amour de Mimi.

Lexique:

Marais: terrain couvert d'eau, terrain boueux

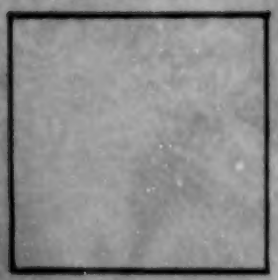
Bien-aimée: une personne envers qui on éprouve de l'amour

Question:

À la fin de l'histoire, Croc est heureux parce qu'il a retrouvé quelque chose. Qu'est-ce qu'il a retrouvé?

Réponse:

Dessine le pictogramme qui représente ce qu'il a retrouvé.



amour

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit l'histoire qui suit.

- Ensuite, à l'aide de questions et de pictogrammes, elle demande à la classe d'identifier:

  a) les différents états du sujet

  b) l'objet désiré par le sujet

LE LION EN CAGE

Léo, le lion, a été capturé et mis en cage. Maintenant, il habite dans un grand cirque. Léo est malheureux. Il ne peut plus se promener dans la jungle, libre comme tous les autres animaux.

Au cirque, le dompteur de lions lui donne des coups de fouet pour qu'il saute par-dessus un cercle de feu. Léo, le lion, n'aime pas le dompteur, ni le cirque. Léo voudrait retrouver sa liberté et retourner dans la jungle. "Comment pourrais-je m'échapper?", se demande le lion.

Un jour, le dompteur de lions donne de la nourriture et de l'eau à Léo. Le dompteur oublie de fermer la porte de la cage derrière lui. Léo, le lion, en profite pour s'échapper. Léo est heureux: il est enfin libre.

Mais le dompteur s'est aperçu de la disparition du lion. Le dompteur prend une chaise et un fouet. Il rattrape Léo. Le dompteur fait claquer son fouet pour effrayer Léo. Il utilise la chaise pour se protéger. Le dompteur réussit à ramener Léo dans sa cage.

Léo est malheureux. Il ne pourra plus jamais retrouver sa liberté.

Lexique:

fouet:	corde en cuir attachée à un manche dont on se sert pour dresser les animaux
cercle de feu:	tige ronde à laquelle le dompteur met le feu. Le lion doit passer au-dessus ou à travers cette tige.
disparition:	quelqu'un ou quelque chose qui n'est plus là.

1) Comment est Léo, le lion, au début de l'histoire?

Encercle le mot montrant comment est Léo, le lion.

heureux X malheureux

2) Léo, le lion, est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?

Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

liberté

amour

amitié

3) Comment est Léo, le lion, quand il retrouve sa liberté?

Complète la phrase suivante.

Léo, le lion, est heureux .

4) Comment est Léo, le lion, quand il perd encore une fois sa liberté?

Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

CHAPITRE II

Le redoublement des actions des personnages

CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous traiterons du redoublement des actions qui caractérise le récit complexe.

Dans un récit, le sujet peut avoir à poser plusieurs actions avant de devenir conjoint à son objet. Il peut subir des échecs avant que ses tentatives ne soient couronnées de succès, d'où le redoublement d'actions.

Il en est de même pour l'auxiliaire du sujet. Dans ce dernier cas, le redoublement des actions peut se présenter selon les deux possibilités suivantes:

1) l'auxiliaire redouble ses actions pour aider le sujet dans la quête de son objet;

2) deux auxiliaires posent successivement une action pour aider le sujet.

Quant à la sphère d'action de l'opposant et de l'auxiliaire, le redoublement des actions peut prendre les formes suivantes:

1) un opposant pose deux actions pour disjoindre le sujet de son objet;

2) deux opposants posent successivement une action pour disjoindre le sujet de son objet;

3) l'auxiliaire redouble ses actions pour aider l'opposant;

4) les auxiliaires (deux) posent successivement une action pour aider l'opposant.

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève met en ordre les illustrations portant sur les actions du sujet à la quête de son objet à l'intérieur d'un récit.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte les histoires, l'une à la suite de l'autre.

- Après chaque histoire, l'élève lit les phrases sous les illustrations, découpe ces dernières et les colle à l'endroit indiqué après le texte en respectant l'ordre des actions.

ILLUSTRATIONS

A)

Noémie monte sur la table.

Noémie monte sur le tabouret.

Noémie se met sur la pointe des pieds.

B)

Mimi trouve une cabane d'oiseaux.

Mimi trouve un nid dans un sapin.

A)

NOÉMIE ET LE POT DE BISCUITS

Noémie vient tout juste de se réveiller. Tout le monde dort encore dans la maison. Le soleil vient à peine de se lever. Noémie a faim: elle se dirige vers la cuisine. Elle aperçoit un pot de biscuits sur le comptoir de cuisine. Noémie aimerait bien manger des biscuits. Elle s'approche du comptoir. Elle se met sur la pointe des pieds pour atteindre le pot de biscuits, mais elle est trop petite. Noémie est malheureuse. Elle ne pourra pas manger de biscuits.

Oh! mais Noémie ne se décourage pas si vite. Elle prend un tabouret et monte dessus. Grognon, le chien de la maison, s'approche d'elle et jappe très fort. Surprise, Noémie tombe par terre. "Jamais, je ne mangerai de biscuits", se dit-elle.

Noémie attend que le chien sorte de la cuisine. Puis doucement, elle tire la table de la cuisine vers le comptoir, monte dessus et s'empare du pot de biscuits.

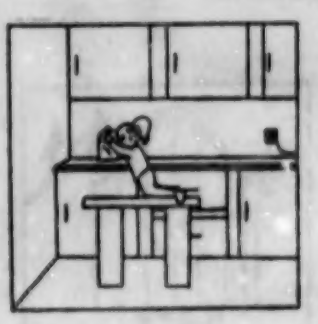
Noémie est heureuse. Elle peut enfin manger des biscuits.

Illustrations

1.

2.

3.



B)

UN NID POUR UNE HIRONDELLE

C'est le printemps. Toutes les hirondelles sont revenues au pays, après avoir passé l'hiver dans un endroit plus chaud. Mais Mimi, la petite hirondelle, est malheureuse. Toutes les autres hirondelles savent comment construire un nid. Mais Mimi est tellement malhabile qu'elle ne sait pas le faire. "Il faut que je me trouve un nid déjà fait" dit-elle. Elle part aussitôt à la recherche d'un nid.

Soudain, que voit-elle, entre les branches d'un sapin? Un joli petit nid. Personne ne semble l'habiter. Mimi, l'hirondelle, s'installe dans le nid, heureuse d'avoir trouvé un logis. Mais sa joie est de courte durée. Une corneille arrive et lui ordonne de déguerpir. Mimi, l'hirondelle, n'est pas de taille à se battre contre une corneille. Elle quitte donc le nid, malheureuse d'être de nouveau sans abri.

Courageusement, elle continue à chercher. En survolant un parc, elle remarque une cabane d'oiseaux accrochée à un arbre. "Que c'est joli! pense Mimi. Peut-être pourrais-je l'habiter?" Elle s'approche doucement, craignant qu'un autre oiseau y soit déjà installé. Mais non la cabane est vide. Mimi s'installe confortablement. Elle y habite plusieurs jours sans que personne ne vienne la déranger. "C'est merveilleux, se dit Mimi, l'hirondelle. J'ai enfin trouvé un joli endroit où habiter."

Illustrations

1.

2.

UN NID POUR UNE HIRONDELLE

Lexique

malhabile: qui n'est pas habile pour construire un nid

logis: endroit où on habite

déguerpir: quitter le nid rapidement

abri: endroit, maison qui protège des dangers, du froid du vent et de la pluie

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie à l'intérieur d'un récit:

1) les actions du sujet à la quête de son objet
2) leur résultat
3) les causes de ces résultats

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire.

- Ensuite, à l'aide de questions, elle fait identifier:

1) Chacune des actions posées par le sujet en quête de son objet;
(l'élève vérifie sa réponse en soulevant l'applique mobile.)

2) le résultat de chaque action;
(l'élève écrit sa réponse dans la case vierge.)

3) la cause de chaque résultat.
(l'élève vérifie sa réponse en soulevant l'applique mobile.)

LE CHIEN ET LA LUNE

Un soir, Pouf, le chien, regarde la lune. "Comme elle est belle! pense-t-il. Il me la faut absolument. Je suis trop malheureux sans elle." Alors, il trouve une longue, longue échelle et commence à grimper. Arrivé au haut de l'échelle, il s'aperçoit qu'il a à peine dépassé les nuages. Mon échelle est trop petite, se dit Pouf, tout malheureux. Il faut que je trouve autre chose."

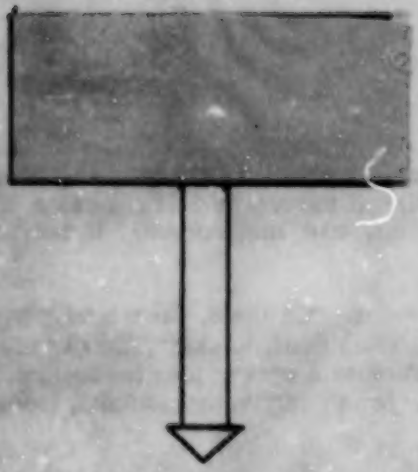
Il descend de l'échelle et se met à réfléchir longuement. "Ça y est, j'ai trouvé." Il gonfle des dizaines de ballons qu'il accroche à son dos. Et voilà Pouf, le chien, qui s'envole haut dans le ciel. Mais un oiseau passant près de lui, s'amuse à crever tous les ballons. Pouf retombe brutalement sur le sol. "Décidément, je n'y arriverai jamais", songe-t-il tristement.

De nouveau, Pouf pense au moyen qu'il pourrait prendre pour aller décrocher la lune. "Et si je fabriquais une fusée?" Aussitôt dit, aussitôt fait. Pouf, le chien, part en fusée. Arrivé près de la lune, il sort un immense filet, capture la lune et la ramène sur la terre.

Depuis ce temps, Pouf, le chien, vit heureux avec la lune.

A)

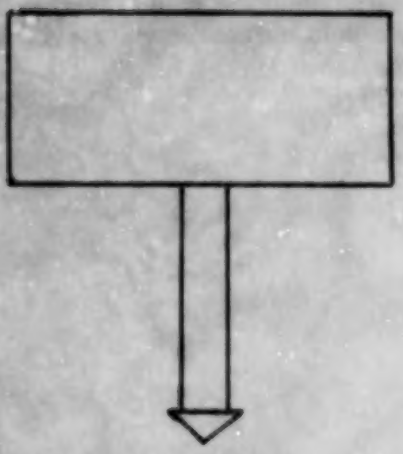
1.



- Au début de l'histoire, que fait Pouf pour capturer la lune?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

2.



- Est-ce que Pouf réussit à capturer la lune?
  Réponse: Non

- Est-ce un succès ou un échec?
  Réponse: Un échec.

- Écris ta réponse dans la case vierge.

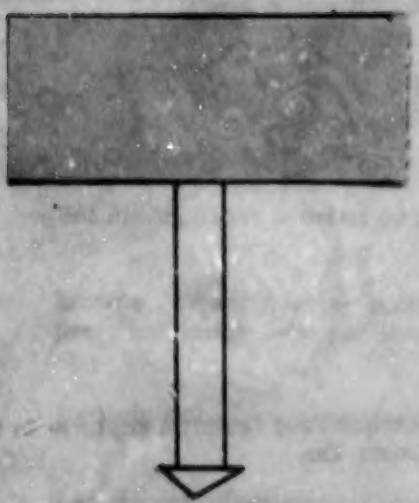
3.

- Quelle est la cause de cet échec?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

B)

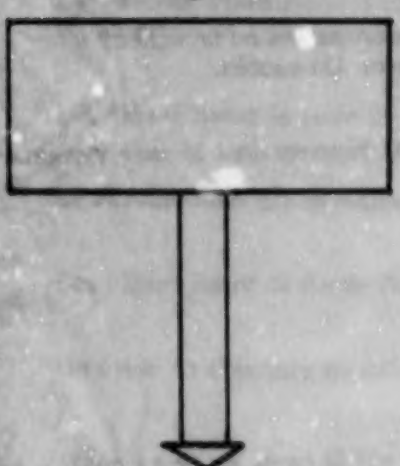
1.



- Après ce premier échec, que fait Pouf pour capturer la lune?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

2.

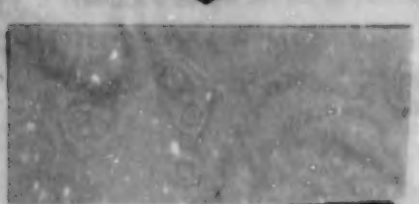


- Est-ce que Pouf réussit à capturer la lune?
  Réponse: Non

- Est-ce un succès ou un échec?
  Réponse: Un échec.

- Écris ta réponse dans la case vierge.

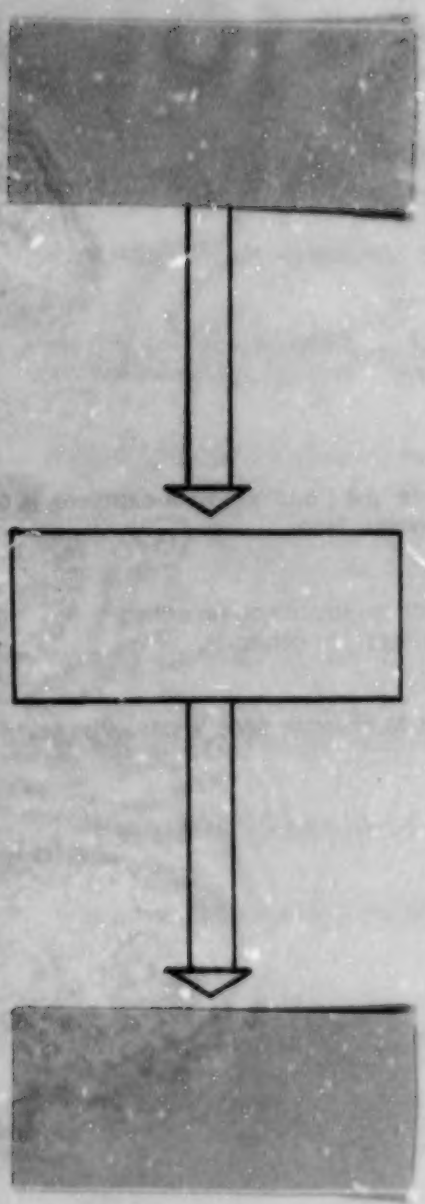
3.



- Quelle est la cause de cet échec?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

C)



1.

- Après ce deuxième échec, que fait Pouf pour capturer la lune?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

2.

- Est-ce que Pouf réussit à capturer la lune?
  Réponse: Oui

- Est-ce un succès ou un échec?
  Réponse: Un succès.

- Écris ta réponse dans la case vierge.

3.

- Quelle est la cause de ce succès?

- Soulève l'applique mobile pour vérifier ta réponse.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions du sujet à la quête de son objet.

Déroulement:

- Les élèves lisent le début de l'histoire.
- Ensuite, l'enseignant(e) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une première action faite par le sujet pour se conjoindre à son objet.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Les élèves choisissent l'action la plus pertinente à l'histoire et écrivent leur réponse sur les lignes appropriées.
- Les élèves lisent la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver la deuxième action du sujet.
- Les élèves lisent la fin de l'histoire.
- Un élève lit l'histoire du début à la fin.

A)

KARINE ET SON CHAT

C'est l'été. Le soleil brille. Karine marche dans les rues de la ville. Elle est triste. Elle veut un chat.

- Qu'est-ce que Karine peut faire pour avoir un chat?
  Écris ta réponse sur les lignes.

Mais André prend le chat de Karine. Karine est malheureuse.

- Qu'est-ce que Karine peut faire pour ravoir son chat?
  Écris ta réponse sur les lignes.

Karine est contente. Elle a retrouvé son chat.

B)

BIBI, L'OURSON

Bibi, l'ourson, se promène dans la forêt. Il est malheureux. Il n'a pas d'ami.

- Qu'est-ce que Bibi, l'ourson, peut faire pour trouver un ami?
  Écris ta réponse sur les lignes.

_____

_____

_____

_____

_____

Mais Max, le loup, lui vole l'amitié de _____

- Qu'est-ce que Bibi, l'ourson, peut faire pour retrouver l'amitié de X.
  Écris ta réponse sur les lignes.

_____

_____

_____

_____

_____

Bibi, l'ourson, est heureux. Il a retrouvé l'amitié de _____

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et les actions qu'il pose pour aider le sujet dans la quête de son objet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte les histoires, l'une après l'autre.

- L'élève identifie, parmi trois illustrations, celle représentant l'auxiliaire du sujet. Il encercle l'illustration choisie et écrit le nom de l'auxiliaire sous l'illustration.

- Ensuite, la classe identifie oralement la première action de l'auxiliaire du sujet. Chaque élève écrit l'action identifiée. Le déroulement est le même pour la deuxième action de l'auxiliaire.

A)

PIRA, LA JUMENT

Pira, la jument, est enfermée dans l'écurie du château. Elle rêve de liberté. Elle veut être libre, galoper dans la forêt à son aise. Un jour, Zozo, le bouffon du roi, vient lui rendre visite. Zozo s'aperçoit du chagrin de la jument et décide de l'aider.

À la nuit tombée, Zozo retourne à l'écurie et ouvre la porte pour que Pira, la jument, s'évade. Malheureusement, le garçon d'écurie est là et surveille la jument. Pira n'a pas le temps de s'enfuir. Le garçon d'écurie referme violemment la porte. "Jamais, je ne pourrai m'évader de cette écurie", pense Pira, la jument. Elle s'allonge par terre et se met à pleurer.

Mais Zozo, le bouffon, ne se décourage pas si vite. Il attend que le garçon d'écurie s'endorme. Alors, il s'approche de l'écurie sans faire de bruit. Rapidement, il ligote le garçon d'écurie et libère Pira, la jument.

Pira piaffe de joie. Elle remercie Zozo, le bouffon, de son aide, puis galope jusqu'à la forêt. Elle est enfin libre!

Lexique:

à son aise:	en toute liberté, comme il(elle) veut
bouffon du roi:	sorte de clown au service d'un roi
chagrin:	peine
à la nuit tombée:	quand la nuit vient
s'évader:	s'échapper, s'enfuir d'un lieu
surveiller:	observer attentivement et secrètement
garçon d'écurie:	personne qui s'occupe des chevaux
ligoter:	attacher avec une corde
piaffer de joie:	qui frappe la terre avec ses pattes pour montrer qu'il(elle) est heureux(se)

1. Qui vient aider Pira la jument?
Encercle la réponse et écris son nom sous l'illustration.

ZOZO

2. Que fait Zozo, le bouffon, la première fois, pour aider Pira, la jument?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: ZOZO OUVRE LA PORTE DE L'ÉCURIE.

3. Que fait Zozo, le bouffon, la deuxième fois, pour aider Pira, la jument?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: ZOZO LIGOTE LE GARÇON D'ÉCURIE.

B)

LA PETITE GOUTTE DE PLUIE

Finette, la petite goutte de pluie est chagrinée. Elle se retrouve toute seule sur une branche d'arbre après un violent orage. Elle voudrait retourner dans son nuage. Mais le nuage est si loin. Jamais elle n'y arrivera toute seule.

Zim, le moineau, entend les pleurs de la petite goutte de pluie. "Je vais t'aider" dit-il. Zim, le moineau, prend la goutte de pluie sur une de ses ailes et s'envole vers le nuage. Mais un gros coup de vent s'amuse à souffler sur les ailes du moineau. Finette, la goutte de pluie, glisse de l'aile et retombe sur la branche de l'arbre. "Nous n'y arriverons jamais", se lamente la petite goutte de pluie.

Mais Zim, le moineau, a une autre idée. Il cache la goutte de pluie à l'intérieur d'une fleur. Zim prend la tige de la fleur dans son bec et transporte ainsi la petite goutte de pluie, bien à l'abri, jusqu'au nuage.

Finette, la goutte de pluie, retrouve avec joie son nuage.

Lexique:

chagrinée:	avoir de la peine
se lamenter:	se plaindre, se désoler
bien à l'abri:	en sécurité, dans un lieu protégé, où il n'y a pas de danger

1. Qui vient aider Finette, la goutte de pluie?
Encercle la réponse et écris son nom sous l'illustration.

ZIM

2. Que fait Zim, la première fois, pour aider Finette, la goutte de pluie?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: ZIM S'ENVOLE AVEC FINETTE SUR SON AILE

3. Que fait Zim, la deuxième fois, pour aider Finette, la goutte de pluie?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: ZIM CACHE FINETTE DANS UNE FLEUR ET VOLE JUSQU'AU NUAGE

ACTIVITÉ 5

Objectif: **L'élève <u>complète</u> une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire pour venir en aide au sujet.**

<u>Déroulement:</u>

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire à la classe.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une première action faite par l'auxiliaire du sujet.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Elle choisit l'action la plus pertinente à l'histoire et les élèves écrivent la réponse (en résumé) sur les lignes appropriées.
- Les élèves dessinent l'action faite par l'auxiliaire dans la case appropriée.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver la deuxième action de l'auxiliaire du sujet.
- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.

FOUFOU, LE SINGE

Foufou, le singe, a beaucoup de chagrin. Il vit dans une cage au zoo. Il veut être libre. Mais il ne sait pas comment sortir de cette cage. Un jour, Line, une petite fille qui habite près du zoo, vient rendre visite au singe. Elle se rend compte que Foufou n'aime pas vivre enfermé dans une cage. Elle veut l'aider.

Question: Qu'est-ce que Line peut faire pour aider Foufou, le singe?

Exemple de réponse:

Un après-midi, elle remarque que le gardien a mal verrouillé la porte de la cage. Elle profite du fait qu'il n'y a personne autour de la cage pour l'ouvrir et faire sortir Foufou.

Foufou saute de joie. Il est libre. Il court partout en faisant un bruit d'enfer. Jules, le gardien du zoo, entend tout ce vacarme. Il accourt et voit Foufou, le singe, en liberté. Il a vite fait d'attraper Foufou. Il lui passe une chaîne autour du cou et le ramène dans la cage. Voilà notre pauvre Foufou de nouveau enfermé. Comme il est triste. Line a assisté à toute la scène. Elle ne se décourage pas.

Question: Qu'est-ce que Line peut faire pour aider Foufou, le singe?

Exemple de réponse:

La nuit venue, elle retourne au zoo. Elle s'approche de la cage et scie le cadenas de la porte.

Foufou sort de la cage sans faire de bruit et s'enfuit avec Line. Foufou, le singe, est heureux. Il goûte enfin à la liberté.

FOUFOU, LE SINGE

Lexique

Faire un bruit d'enfer:	faire beaucoup de bruit
Vacarme:	bruit très fort, assourdissant
Accourir:	venir en courant, en se pressant
Goûter à la liberté:	avoir, ressentir du plaisir à être libre

ACTIVITÉ 6

Objectif: **L'élève identifie les deux auxiliaires du sujet dans un récit et leur action respective pour aider le sujet dans la quête de son objet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte les histoires, l'une après l'autre.

- Après chaque histoire, l'élève identifie le premier auxiliaire du sujet, découpe l'illustration qui le représente et la colle sur le cercle approprié.

- Ensuite, l'élève identifie l'action faite par cet auxiliaire. Il choisit, entre les phrases celle qui décrit l'action de l'auxiliaire, la découpe et la colle dans la case appropriée.

- Le déroulement est le même pour l'identification du deuxième auxiliaire et de son action.

A)

L'HISTOIRE D'ALBA, LA ROSE

L'orage est à peine terminé. Toutes les fleurs du jardin ont été abimées par la pluie et le vent. Mais Alba, la rose, est la plus touchée. Le vent l'a complètement déracinée. Si personne ne vient la replanter dans la terre, elle mourra. Alba est désespérée. Vite, elle a besoin d'aide.

Par bonheur, Jules, le jardinier, fait le tour du jardin et voit la rose complètement déracinée. Sans attendre, il la replante soigneusement dans la terre. Ouf! Alba respire de nouveau, ses racines sont bien fixées dans la terre humide.

Mais Grési, la taupe, passe sous la rose en creusant un tunnel et la déterre complètement. Voilà de nouveau Alba, hors de terre, presque sans vie.

Doudou, le chat du jardinier, adore les roses. Voyant Alba, la rose, dans un si triste état, il creuse rapidement un trou à l'autre bout du jardin, à l'abri des orages et des taupes. Doudou prend délicatement la rose entre ses pattes et la plante dans le trou.

Alba est ravie. Elle ne risque plus rien. Sa vie n'est plus en danger.

Lexique:

abimé:	endommagé, en mauvais état
la plus touchée:	la plus abimée
déraciner:	arracher de terre une plante ainsi que ses racines
replanter:	mettre de nouveau une plante en terre pour qu'elle prenne racine
déraciné:	qui a été arraché de terre
Taupe:	annimal qui vit sous terre et qui creuse des galeries souterraines, des tunnels

1. - Qui vient aider Alba, la rose, la première fois?
Choisis entre les cercles ci-dessous.
Découpe le cercle et colle-le sur le cercle no 1.

- Que fait-il pour aider Alba, la rose?
Choisis entre les phrases ci-dessous.
Découpe et colle la phrase choisie dans la case sous le cercle no 1.

2. - Qui vient aider Alba, la rose, la deuxième fois?
Choisis entre les cercles ci-dessous.
Découpe le cercle et colle-le sur le cercle no 2.

- Que fait-il pour aider Alba, la rose?
Choisis entre les phrases ci-dessous.
Découpe et colle la phrase choisie dans la case sous le cercle no 2.

Il replante la rose dans la terre.	Il replante la rose dans un pot.	Il creuse un trou pour planter la rose.

La rose déracinée par la tempête

1.

Il replante la rose dans la terre.

La taupe déterre la rose en creusant un tunnel

2.

Il creuse un trou pour planter la rose.

B)

LE BALLON BLEU

Michèle se promène tristement dans le parc. Elle aimerait avoir un beau ballon bleu retenu à une ficelle, comme ceux qu'elle a vus au cirque. Alors, Michèle continue sa promenade dans ce parc plein d'arbres magnifiques, cherchant dans sa tête, comment elle pourrait se procurer un ballon.

Levant la tête pour regarder les nuages dans le ciel, elle voit, accroché à une branche d'arbre, un beau ballon bleu. Michèle saute de joie. "Hourra! s'écrie-t-elle, un ballon exactement comme je le désire!" Mais sa joie est de courte durée quand elle réalise qu'elle ne peut atteindre la branche où est accroché le ballon. Émile, le gardien du parc, voit les efforts que fait Michèle pour attraper le ballon. Gentiment, il grimpe dans l'arbre et rapporte le ballon à Michèle. Michèle, heureuse, remercie Émile et continue sa promenade en tenant solidement le ballon bleu d'une main. Mais Michèle, distraite, ne regarde pas où elle pose les pieds et trébuche sur une pierre. En tombant, elle lâche le ballon. Le vent en profite pour l'apporter haut dans le ciel. Pauvre Michèle, la voilà de nouveau sans ballon.

Heureusement, Tuf, l'oiseau, a vu toute la scène. D'un coup d'aile, il est près du ballon. Il attrape la ficelle dans son bec et rapporte le ballon à Michèle. Michèle embrasse le petit oiseau. Son bonheur est immense d'avoir enfin son ballon bleu.

Lexique:

se procurer:	obtenir quelque chose, acquérir
poser les pieds:	où elle met les pieds, où elle marche
trébucher:	perdre l'équilibre. Michèle a failli tomber en cognant une pierre avec son pied.
a vu toute la scène:	a vu tout ce qui se passait

1. - Qui vient aider Michèle, la première fois?
Choisis entre les cercle ci-dessous.
Découpe le cercle et colle-le sur le cercle no 1.

- Que fait-il pour aider Michèle?
Choisis entre les phrases ci-dessous.
Découpe et colle la phrase choisie dans la case sous le cercle no 1.

2. - Qui vient aider Michèle, la deuxième fois?
Choisis entre les cercles ci-dessous.
Découpe le cercle et colle-le sur le cercle no 2 de la page suivante.

- Que fait-il pour aider Michèle?
Choisis entre les phrases ci-dessous.
Découpe et colle la phrase choisie dans la case sous le cercle no 2.

Il grimpe dans l'arbre.	Il souffle sur le ballon.	Il attrape la ficelle du ballon dans son bec.

Michèle ne peut atteindre la branche où est accroché le ballon

Il grimpe dans l'arbre.

Le vent apporte le ballon dans les airs

Il attrape la ficelle du ballon dans son bec.

ACTIVITÉ 7

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action respective des deux auxiliaires pour aider le sujet dans la quête de son objet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire à la classe.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une action faite par le premier auxiliaire du sujet.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Elle choisit l'action la plus pertinente à l'histoire et les élèves écrivent la réponse à côté de l'illustration du premier auxiliaire du sujet.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver l'action du deuxième auxiliaire du sujet.
- L'enseignant(e) reprend l'histoire du début à la fin.
- L'enseignant(e) demande à un élève de raconter l'histoire en ses propres mots.

LA GUITARE DE CAROLINE

Caroline tourne en rond dans la grande maison. Dehors, il pleut. Caroline aimerait avoir une guitare pour s'amuser. Avec une guitare, elle pourrait chanter de belles chansons.

Grand-papa voudrait bien aider sa petite-fille.

Question: Qu'est-ce que grand-papa peut faire pour aider Caroline à avoir une guitare?

Exemple de réponse:

Il monte au grenier et trouve une vieille guitare dans un coffre. Il apporte la guitare à Caroline.

Caroline remercie son grand-père. Elle est très heureuse.

Caroline s'asseoit sur le divan du salon et se met à jouer de la guitare. Carl, son petit frère, est jaloux. Il voudrait avoir la guitare de Caroline. Carl se cache derrière la porte et épie sa soeur. Après quelques minutes, Caroline sort de la pièce sans sa guitare. Carl se dépêche et prend la guitare. Il monte vite à sa chambre et cache la guitare sous son lit.

Quand Caroline revient, elle ne retrouve plus sa guitare. Elle a beaucoup de peine. Max, le chien, s'approche d'elle. Il aimerait bien aider sa jeune maîtresse.

Question: Qu'est-ce que Max, le chien, peut faire pour aider Caroline à retrouver sa guitare?

Exemple de réponse:

Il jappe pour lui montrer qu'il sait où est la guitare. Il monte jusqu'à la chambre de Carl et prend dans sa gueule la guitare qui était cachée sous le lit. Il rapporte la guitare à Caroline.

Caroline caresse tendrement son chien. Elle est ravie d'avoir de nouveau sa guitare.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire à la classe.
- Puis l'élève lit la première phrase dans la case numéro 1.
- Il complète l'histoire en choisissant, parmi deux phrases, celle identifiant le premier auxiliaire du sujet.
- Ensuite, il choisit, parmi deux phrases, celle identifiant l'action du premier auxiliaire.
- L'enseignant(e) fait lire les phrases dans les cases numéros 4 et 5.
- L'élève termine l'histoire en identifiant le deuxième auxiliaire du sujet et son action.
- L'enseignant(e) demande à un élève de relire toutes les phrases à l'intérieur des cases.

MIXO, LE PHOQUE

Mixo, le phoque, est mécontent. Depuis le matin il essaie d'attraper des poissons, mais sans succès. Il continue à nager sous l'eau, à la recherche de poissons, lorsqu'il rencontre son amie, Balou, la baleine bleue. Il raconte ses problèmes à la baleine. "Ne t'en fais pas, répond Balou, la baleine. Il y a un immense banc de poissons là-bas près de la banquise."

Mixo, le phoque, remercie son amie, la baleine, et part à la recherche du banc de poissons. Balou, la baleine, avait raison. Il y a plein de poissons près de la banquise. Dès que Mixo attrape un poisson, il le dépose sur la banquise. Mixo, le phoque, est ravi. Il a déjà pêché douze gros poissons.

Il se prépare à les manger quand Brutus, l'ours blanc, s'approche, à la nage, de la banquise. Il voit les poissons de Mixo. "Ces poissons feront un excellent repas", pense Brutus, l'ours blanc. Et d'un bond, il est sur la banquise. Mixo a peur: il n'est pas de taille à se défendre contre un ours blanc. D'ailleurs Bourru, d'un seul coup de patte, envoie Mixo, le phoque, dans l'eau.

Découragé, Mixo s'éloigne rapidement de la banquise. Il continue à chercher des poissons. Il est affamé. Il n'a rien mangé de la journée. Au même moment, Pic, le petit Esquimau, revient de la pêche et passe en kayac près de Mixo, le phoque. Il demande à Mixo pourquoi il a l'air si malheureux. Mixo lui raconte sa triste histoire. Pic, l'Esquimau, a du chagrin pour Mixo. Alors il donne à Mixo quelques-uns des poissons qu'il a pêchés. Mixo est fou de joie à la vue de si beaux poissons à manger.

Lexique:

mécontent:	quelqu'un qui n'est pas content
banc de poissons:	grande quantité de poissons se déplaçant ensemble
banquise:	couche épaisse de glace flottant sur l'eau
déposer:	mettre sur la banquise
ravi:	content
bond:	saut
n'être pas de taille:	ne pas avoir la force suffisante pour ...
être affamé:	avoir très faim
kayac:	canot de pêche étroit et long

1.

Mixo, le phoque, cherche des poissons.

2.

Balou, la baleine, aide Mixo.

3.

Elle dit à Mixo où sont les poissons.

4.

Mixo, le phoque, trouve le banc de poissons.

5.

Brutus, l'ours blanc, prend les poissons.

6.

Pic, l'Esquimau, aide Mixo.

7.

Il donne des poissons à Mixo.

Case no 2

- Qui aide Mixo, le phoque, la première fois?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 2.

1.

Baiou, la baleine, aide Mixo.

2.

Pic, l'Esquimau, aide Mixo.

Case no 3

- Que fait-elle pour aider Mixo?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 3.

1.

Elle dit à Mixo où est l'ours.

2.

Elle dit à Mixo où sont les poissons.

Case no 6

- Qui aide Mixo, le phoque, la deuxième fois?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 6.

1.

Pic, l'Esquimau, aide Mixo.

2.

Brutus, l'ours, aide Mixo.

Case no 7

- Que fait-il pour aider Mixo?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 7.

1.

Il donne des poissons à Mixo.

2.

Il donne du pain à Mixo.

ACTIVITÉ 8

Objectif: **L'élève identifie l'opposant et les actions qu'il pose pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte les histoires, l'une après l'autre.

- Après chaque histoire, l'élève identifie oralement l'opposant.

- Ensuite, chaque élève choisit, entre trois phrases, celle qui décrit la première action de l'opposant, la découpe et la colle dans la première case vierge. Il fait de même pour la phrase décrivant la deuxième action de l'opposant qu'il colle dans la deuxième case vierge.

A)

PATUS, LA MOUFFETTE

Comme d'habitude Patus, la mouffette, a passé la nuit dehors, loin de sa maison. "Maintenant, dit-elle, retournons à la maison". Mais elle s'est éloignée plus qu'à l'accoutumée de sa maison et elle ne retrouve plus son chemin. "Que vais-je faire pense-t-elle, toute malheureuse. Il faut absolument que je retrouve mon chemin".

Patus se dirige vers un petit sentier. Patus ne sait pas que ce chemin mène à la maison de Jules, le bûcheron. Jules ne veut pas que des mouffettes se promènent sur son chemin. Alors, il sort en courant de sa maison et fait peur à Patus, la mouffette, en faisant tournoyer un gros bâton au-dessus de sa tête. Patus, apeurée, s'enfuit loin de la maison de Jules. Elle est mécontente. Elle doit revenir sur ses pas et chercher un autre chemin.

Elle se met à marcher le long de la rivière. "Je crois que cette fois-ci, c'est le bon chemin," se dit-elle, confiante. Elle trottine depuis un moment lorsqu'elle voit Jules en train d'abattre des arbres. Jules, en voyant Patus, la mouffette, se met à crier: "Pas de mouffette là où je travaille". Et il court vers elle en la menaçant de sa hache. Bravement, Patus lui fait face en grondant et en sifflant. Jules a peur que Patus ne lance son liquide nauséabond. Il se sauve à toutes jambes.

Patus, la mouffette, peut continuer sa route sans danger. Peu de temps après, elle aperçoit, au loin, sa maison. Patus est contente d'avoir enfin retrouvé le chemin de sa maison.

Jules, le bûcheron

1) JULES FAIT PEUR À PATUS AVEC UN BÂTON.

2) JULES FAIT PEUR À PATUS AVEC UNE HACHE.

PATUS, LA MOUFFETTE

Lexique

plus qu'à l'accoutumée:	plus qu'il(elle) ne le faisait habituellement, ordinairement
sentier:	chemin étroit, pas très large
tournoyer:	faire des ronds, des cercles avec un bâton que l'on tient au-dessus de sa tête
apeuré(e):	qui a peur
trottiner:	marcher à petits pas courts et pressés
abattre:	couper un arbre à l'aide d'une scie ou d'une hache
menacer:	faire peur
nauséabond:	qui sent mauvais, qui pue, qui dégage une odeur désagréable

B)

PASQUINEL, LA MARIONNETTE

Pasquinel, la marionnette, n'est pas contente de son sort. Elle aimerait bien sortir de son théâtre de marionnettes et voyager. Pasquinel, la marionnette, a besoin de liberté.

Un jour, elle décide de partir. Mais ce n'est pas facile de sortir du théâtre sans être vu par le méchant Monsieur Viva, propriétaire du théâtre. Elle attend que tout le monde soit parti et elle se dépêche de sortir par la porte. Mais Monsieur Viva l'a aperçue. Avec sa grosse main, il la rattrape et la ramène au théâtre. "Jamais, je ne pourrai m'enfuir du théâtre", pense tristement Pasquinel.

Mais Pasquinel veut tellement être libre que la nuit venue, elle s'enfuit par la fenêtre. Monsieur Viva se doutait qu'elle essaierait de s'enfuir une seconde fois. Il l'attend dans la rue. Il jette sur elle un grand sac de papier afin de la ramener plus facilement au théâtre. Mais Pasquinel se débat avec force. Le sac se déchire. Pasquinel profite de la surprise de Monsieur Viva et s'enfuit. Elle se cache dans une poubelle vide. Monsieur Viva la cherche partout sans la trouver. Découragé, Monsieur Viva retourne au théâtre. Pasquinel sort de sa cachette, heureuse de sa liberté nouvelle.

Monsieur Viva

1)

MONSIEUR VIVA RATTRAPE PASQUINEL AVEC SA GROSSE MAIN.

2)

MONSIEUR VIVA JETTE UN GRAND SAC DE PAPIER SUR PASQUINEL.

PASQUINEL, LA MARIONNETTE

Lexique

marionnette:	poupée que l'on fait remuer avec les mains ou en tirant sur des ficelles
théâtre:	salle, endroit où les marionnettes jouent sur une scène
propriétaire:	celui à qui appartient un théâtre, une maison, un restaurant, etc.
découragé:	qui a perdu courage, désespéré

A)

1)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UNE HACHE

2)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UN BALAI

3)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UN BÂTON

B)

1)

MONSIEUR VIVA ATTRAPE
PASQUINEL AVEC UN FILET

2)

MONSIEUR VIVA JETTE UN GRAND
SAC DE PAPIER SUR PASQUINEL

3)

MONSIEUR VIVA RATTRAPE
PASQUINEL AVEC SA GROSSE MAIN

ACTIVITÉ 9

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'opposant pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une première action faite par l'opposant.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Il(elle) choisit l'action la plus pertinente à l'histoire et les élèves écrivent la réponse sur les lignes appropriées.
- L'élève dessine l'opposant et l'action qu'il pose dans la case no 1.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver la deuxième action de l'opposant.
- L'enseignant(e) lit la fin de l'histoire, puis il(elle) la reprend du début à la fin.

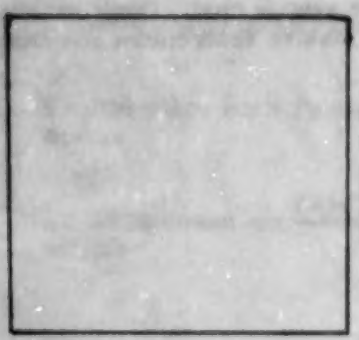
MICHEL ET SON AMI LE CHAT

Michel habite depuis quelques jours dans une nouvelle ville. Il ne connaît personne. Il s'ennuie parce qu'il n'a pas d'amis. Un soir, en se promenant dans les rues de la ville, il aperçoit un petit chat. Il s'approche doucement et prend le chat dans ses bras. Il caresse le poil du chat avec la paume de sa main. Michel et le chaton deviennent vite amis. Michel est heureux d'avoir un nouvel ami.

Un jour que Michel et le chat s'amusent dans la cour arrière de la maison, Denis, un autre petit garçon du quartier, les aperçoit. Denis aimerait bien avoir un chat pour s'amuser. Il réfléchit sur le moyen à prendre pour s'emparer du chat.

Questions: Qu'est-ce que Denis peut faire pour prendre le chat?

1)



Exemple de réponse:

Pendant que Michel a le dos tourné, Denis attrape le chat par la queue, le prend dans ses bras et s'enfuit.

Michel est en colère quand il voit Denis s'enfuir avec son chat. Il se lance à sa poursuite. Très vite, il rattrape Denis et reprend son chat. Michel est ravi d'avoir retrouvé son ami.

Mais Denis ne s'avoue pas vaincu pour autant. Il prépare un autre mauvais tour.

Question: Qu'est-ce que Denis peut faire, cette fois, pour reprendre le chat?

2)

Exemple de réponse:

Denis se cache derrière un arbre et crie, en imitant la voix de la mère de Michel: "Michel rentre vite à la maison". Michel rentre aussitôt dans la maison, laissant son chat à la merci de Denis. Denis se précipite sur le chat. Il le prend dans ses bras et le caresse.

Michel est triste quand il voit que Denis lui a repris son chat. Alors, Michel dit à Denis: "Plutôt que de <u>se quereller</u>, nous pouvons jouer ensemble avec le chat. Denis est d'accord. Il redonne le chat à Michel. Michel est tout souriant. Il serre tendrement son chat entre ses bras.

MICHEL ET SON AMI LE CHAT

Lexique

la paume de la main:	le dedans, l'intérieur de la main
s'emparer:	prendre
se lancer à la poursuite:	suivre rapidement quelqu'un pour le rattraper. Courir après quelqu'un
ne pas s'avouer vaincu:	ne pas reconnaître que c'est un échec
se quereller:	se disputer, se chicaner

ACTIVITÉ 10

Objectif: L'élève identifie, dans un récit, les deux opposants ainsi que leur action respective pour faire obstacle à la quête de l'objet par le sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte les histoires, l'une à la suite de l'autre.
- Ensuite, chaque élève dessine le premier opposant dans la première case et écrit le nom de celui-ci sous la case.
- L'enseignant(e) demande à un élève d'identifier l'action de cet opposant.
- Chaque élève écrit l'action faite par l'opposant dans la case vierge, à côté de son dessin.
- Le déroulement est le même pour l'identification du deuxième opposant et de son action.

A)

LE CHÂTEAU DE SABLE

François se promène sur la plage. Il fait très chaud. François a apporté avec lui sa pelle et un seau pour faire un beau château. François s'asseoit sur le sable et commence à construire son château. Il a presque terminé quand, soudain, une grosse vague méchante détruit son château. François a beaucoup de peine. Son château était presque terminé et voilà qu'il a disparu.

"Je vais aller m'asseoir plus loin et recommencer mon château", se dit-il. Et François se remet à la tâche. Il travaille fort. Il veut avoir un beau château. François est tellement occupé qu'il n'entend pas Lili qui s'approche. Lili piétine le château de François et s'enfuit. François est désespéré: voilà deux fois que son château de sable est détruit.

François réfléchit. "Où pourrais-je construire mon château de sable?" se demande-t-il. Il regarde autour de lui. Il aperçoit une petite maison de bois au loin. Il ramasse du sable qu'il transporte jusqu'à la maison. "Enfin! je vais être tranquille pour reconstruire mon château", se dit-il.

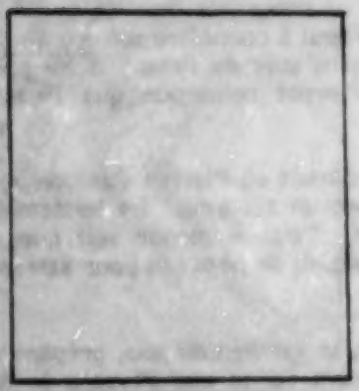
Quelques instants plus tard, François admire son beau château de sable. François est satisfait de sa réussite.

Lexique:

se remettre à la tâche: recommencer, refaire

piétiner: écraser avec les pieds

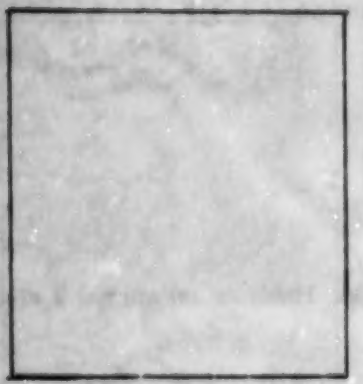
1. Dessin de l'élève



VAGUE

UNE GROSSE VAGUE DÉTRUIT LE CHÂTEAU DE FRANÇOIS

2. Dessin de l'élève



LILI

LILI PIÉTINE LE CHÂTEAU DE FRANÇOIS

B)

PIERROT ET LE DRAGON

Depuis le début de l'été, Pierrot est fort occupé. Il essaie de conquérir l'amitié de Bô, le dragon. Bô, le dragon, vit au fond d'un lac et Pierrot est le seul à connaître son existence. Chaque jour, Pierrot vient au lac à l'heure où Bô, le dragon, sort de l'eau. Il lui parle doucement et essaie de l'apprivoiser. Petit à petit, Pierrot remarque que l'amitié commence à naître entre lui et le dragon.

Un matin, Plouc, le gardien du zoo, passe près du lac au moment où Pierrot s'amuse avec le dragon. Plouc serait heureux de passer ses journées avec un tel ami. Le lendemain, Plouc revient au lac. Il veut tendre un piège au dragon. Tout le monde sait que les dragons adorent les pommes. Plouc tend un immense filet rempli de pommes pour attraper le dragon.

Mais Pierrot, caché dans un arbre, se doute bien que Plouc, le gardien du zoo, prépare un mauvais coup qui le privera de l'amitié du dragon. Profitant de ce que Plouc a le dos tourné, Pierrot ramasse les pommes et les jette dans le lac. Bô, le dragon, les mange toutes, sans se retrouver pris au piège dans le filet. Plouc, voyant le résultat, renonce à son idée et laisse Bô, le dragon, tranquille. Pierrot est content. Il pourra continuer à vivre sa belle amitié avec le dragon.

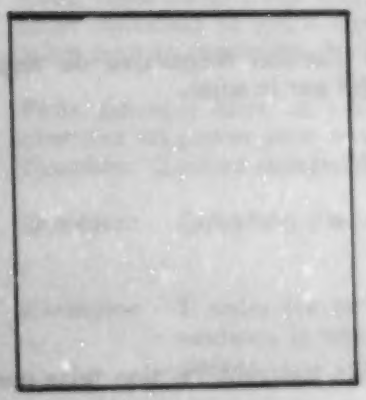
Mais Pierrot n'est pas au bout de ses peines. Plouc a appris à Dimitri, le chasseur, l'existence du dragon. "Quelle chance a ce garçon de partager l'amitié d'un animal si rare, pense Dimitri, le chasseur. Il me faut gagner l'amitié de ce dragon." Il part donc armé d'un fusil spécial, qui contient des balles pour endormir le dragon.

Arrivé près du lac, Dimitri, le chasseur, voit le dragon et tire une balle avec son fusil. Mais Pierrot est là. Il crie au dragon de reculer. Bô, le dragon, évite la balle de justesse. Pierrot prend le dragon par une patte et l'entraîne loin, très loin, dans un lieu où n'existe ni chasseur, ni gardien de zoo qui puissent s'opposer à leur amitié.

Lexique:

l'existence:	le fait d'exister, de vivre
apprivoiser:	essayer de rendre un animal moins sauvage. Habituer un animal à vivre avec les hommes
de justesse:	de peu, il s'en est fallu de peu pour que la balle atteigne le dragon
s'opposer:	faire obstacle, agir contre l'amitié de Pierrot et du dragon

1. Dessin de l'élève



PLOUC

MONSIEUR PLOUC TEND UN FILET REMPLI DE POMMES

2. Dessin de l'élève

DIMITRI

DIMITRI TIRE UNE BALLE AVEC SON FUSIL

ACTIVITÉ 11

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action respective de deux opposants pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire à la classe.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent l'action faite par le premier opposant.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Il(elle) choisit l'action la plus pertinente qu'il(elle) intègre à l'histoire.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver l'action du deuxième opposant.
- L'enseignant(e) lit la fin de l'histoire.
- Puis, il(elle) demande aux élèves de compléter le résumé de l'histoire.
- Une fois le résumé complété, un ou plusieurs élèves le lit du début à la fin.

LE CADEAU DE FÉLIX

Félix vient d'apprendre qu'il va passer les vacances de Pâques chez sa grand-mère. Félix aime beaucoup sa grand-mère. Il décide de fabriquer un cadeau qu'il offrira à sa grand-mère pour la remercier de l'avoir invité chez elle.

Félix fabrique alors un joli collier fait de grains de maïs. Il sort de la chambre et va chercher un papier pour envelopper le collier. Pendant ce temps, son chat entre dans la chambre. Il adore manger des grains de maïs.

Question: **Qu'est-ce que le chat peut faire pour avoir les grains de maïs?**

Exemple: **Il saute sur le collier et se met à manger les grains de maïs. Lorsque Félix revient, il voit son chat qui se lèche les babines. Il ne reste plus rien du collier.**

Félix est malheureux. Il avait travaillé si fort pour fabriquer ce collier. "Que vais-je faire maintenant, se dit-il. J'ai une idée. Je vais fabriquer une petite boîte en carton, dans laquelle elle pourra mettre ses bijoux." Félix a presque terminé sa boîte quand son petit frère entre dans la chambre. Il voit la jolie boîte. Il aimerait bien l'avoir pour y ranger sa collection de cailloux.

Question: **Qu'est-ce que le petit frère de Félix peut faire pour avoir la boîte de carton?**

Exemple: **Il se précipite sur la boîte et l'enlève des mains de Félix. Félix résiste. La boîte se déchire.**

Pauvre Félix! Il n'a décidément pas de chance. Découragé, il se demande ce qu'il pourrait bien fabriquer maintenant.

"Je sais, dit-il. Je vais lui écrire un poème qui lui dira combien je l'aime."

Alors Félix compose un beau poème pour sa grand-mère. Dès qu'il a terminé son poème, Félix le <u>range</u> dans un tiroir pour plus de sécurité. Félix est heureux. Il peut maintenant aller chez sa grand-mère et lui offrir un cadeau fait par lui.

<u>Lexique:</u>

ranger: mettre quelque chose dans un tiroir.

Résumé de l'histoire

Complète les phrase suivantes:

1. Félix va _passer_ les vacances de Pâques chez sa _grand-mère_.
2. Félix _fabrique_ un collier pour sa grand-mère.
3. Mais _son chat_ veut le collier.
4. Le chat _____
5. Félix est _triste/malheureux_.
6. Il fabrique une _boîte_ en carton.
7. Son _petit frère_ veut la boîte.
8. Son petit frère _____
9. Félix est _triste/malheureux_.
10. Il décide _d'écrire_ un poème à sa grand-mère.
11. Félix est _heureux_.

ACTIVITÉ 12

Objectif: L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et les actions faites par ce dernier pour faire obstacle à la quête de l'objet par le sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit les histoires l'une après l'autre.
- L'élève identifie parmi trois cases, celle où est écrit le nom de l'auxiliaire de l'opposant.
- Il écrit le nom choisi dans la case no 1.
- Ensuite l'élève dessine, dans la case appropriée, la première action faite par l'auxiliaire.
- Puis il écrit l'action faite par l'auxiliaire sous le dessin.
- Le déroulement est le même pour la deuxième action de l'auxiliaire.

A)

L'ARC-EN-CIEL ET LA TEMPÊTE

Bellus, l'arc-en-ciel, a du chagrin. Parmi les couleurs qui le composent, il lui manque le rouge. Un arc-en-ciel n'est pas un véritable arc-en-ciel sans cette couleur. Alors Bellus décide de descendre sur la terre à la recherche de la couleur rouge.

Il aperçoit un champ rempli de tomates. "Voilà suffisamment de rouge pour moi", se dit l'arc-en-ciel. Il se prépare à enlever le rouge sur toutes les tomates quand Bastien, le fermier, arrive. "Jamais je n'arriverai seul à empêcher cet arc-en-ciel de voler le rouge de mes tomates", se dit le fermier. Alors, il demande l'aide de la tempête. La tempête est contente de l'aider car elle n'aime pas l'arc-en-ciel. Elle fait pleuvoir beaucoup d'eau sur le champ de tomates. L'arc-en-ciel a peur et remonte se cacher dans un coin perdu du ciel. Mais aussitôt que la tempête cesse, Bellus, l'arc-en-ciel, revient pour enlever le rouge des tomates.

Bastien, le fermier, ne sait plus que faire. La tempête s'offre de nouveau pour l'aider. Cette fois-ci, elle lance des éclairs. Jamais l'arc-en-ciel n'a eu si peur. Il remonte le plus haut possible dans le ciel à la recherche d'un abri.

Sa peur est si grande qu'il n'ose plus redescendre sur la terre. Bellus est malheureux. Il ne pourra pas être un arc-en-ciel véritable.

Lexique:

cesser: arrêter, finir, se terminer

Qui vient aider Bastien, le fermier?
Écris le nom que tu as choisi dans la case no 1.

LE SOLEIL LA TEMPÊTE LE VENT

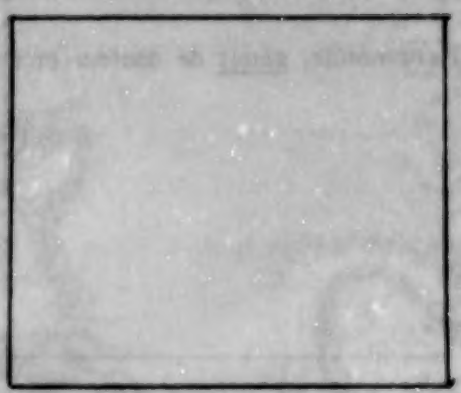
1. LA TEMPÊTE

2. Dessin de l'élève

Elle fait pleuvoir de l'eau sur les tomates.

- Dessine ce que fait la tempête, la première fois, pour aider le fermier.
- Écris-le sur les lignes.

3. Dessin de l'élève



Elle lance des éclairs.

- Dessine ce que fait la tempête, la deuxième fois, pour aider le fermier.
- Écris-le sur les lignes.

B)

LA MÉSAVENTURE DE ROULIE, L'AUTOMOBILE

Roulie, l'automobile, a perdu une de ses roues. Elle est mécontente: elle est obligée de se tenir sur trois roues. Un soir, après que le soleil se soit couché, elle part à la recherche de sa roue.

Après quelques minutes, elle aperçoit, dans le fond d'une cour, sa roue appuyée contre le mur d'une maison. Roulie est ravie. Elle a enfin retrouvée sa roue. Elle s'approche de la roue quand soudain, Éric, un petit garçon apparaît. Il ne veut pas que Roulie, l'automobile, reprenne sa roue. Roulie klaxonne avec rage. Éric a peur. Il siffle son chien. Garo est un gros chien méchant qui n'a peur de personne. Il n'obéit qu'aux ordres d'Éric. Éric lui dit: "Attaque l'automobile". Garo jappe, jappe si fort que Roulie recule de peur. Elle se cache derrière la clôture de la cour.

"Je dois reprendre ma roue", se dit-elle. Elle retourne dans la cour. Elle allume ses phares et fonce sur le chien à toute vitesse. Le chien saute sur Roulie et mord dans une de ses roues. Roulie hurle de douleur. Elle a tellement mal à sa roue qu'elle s'enfuit en roulant sur deux roues.

Roulie, l'automobile, gémit de douleur et de peine. Jamais, elle ne pourra reprendre sa roue.

Lexique:

mésaventure: mauvaise aventure

klaxonner: faire du bruit avec un klaxon

phares: les lumières placées à l'avant d'une voiture

foncer: attaquer, se précipiter sur quelqu'un ou quelque chose

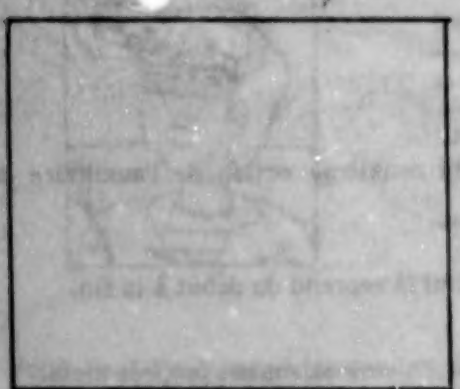
gémir: faire entendre des cris, des plaintes

Qui vient aider Éric, le petit garçon?
Écris le nom que tu as choisi dans la case no 1.

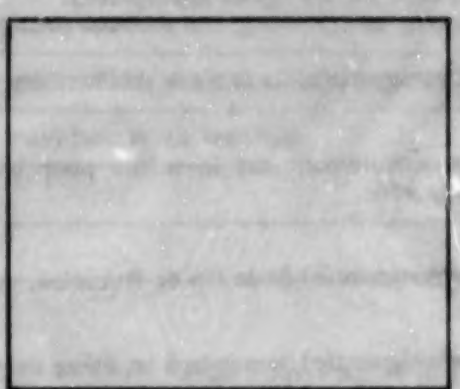
LE SINGE LE CHAT LE CHIEN

1. LE CHIEN

2. Dessin de l'élève



3. Dessin de l'élève



Il lappe très fort.

- Dessine ce que fait le chien, la première fois, pour aider Éric.
- Écris-le sur les lignes.

Il mord une des roues.

- Dessine ce que fait le chien, la deuxième fois, pour aider Éric.
- Écris-le sur les lignes.

ACTIVITÉ 13

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les deux actions faites par l'auxiliaire de l'opposant pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire à la classe.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une première action faite par l'auxiliaire de l'opposant.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Il(elle) choisit l'action la plus pertinente à l'histoire et les élèves écrivent la réponse sur les lignes appropriées.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver la deuxième action de l'auxiliaire de l'opposant.
- L'enseignant(e) lit la fin de l'histoire, puis il(elle) la reprend du début à la fin.
- L'enseignant(e) demande à un élève de raconter l'histoire dans ses propres mots.

POUF-POUF, LE PETIT TRAIN

Pouf-Pouf est un petit train de manège. Chaque jour, il tourne en rond, envahi par des tas d'enfants qui grimpent dans ses wagons. Pouf-Pouf adore les enfants mais il n'aime pas passer ses journées à tourner en rond. Il rêve de liberté et de longues promenades à la campagne.

Un après-midi, alors qu'il n'y a personne dans le petit train, sauf le conducteur, Pouf-Pouf décide de s'enfuir. Pouf-Pouf pousse de toutes ses forces et réussit à débarquer du manège. "Hourra! pense-t-il. Je suis libre. Je pars à la campagne." Mais Pouf-Pouf a oublié le conducteur. Le conducteur arrête le moteur. Il ne peut remettre Pouf-Pouf sur les rails du manège. Alors, il demande l'aide du mécanicien.

Question: **Qu'est-ce que le mécanicien peut faire pour aider le conducteur à remettre le petit train sur les rails du manège?**

Exemple de réponse:

Le mécanicien apporte une grosse corde qu'il attache autour du petit train. Le mécanicien et le conducteur tirent le train jusque sur les rails.

Voilà Pouf-Pouf obligé de nouveau à tourner en rond. Mais Pouf-Pouf rêve toujours de liberté. Il attend qu'une autre occasion se présente.

Un jour, le conducteur quitte le train en laissant tourner le moteur. Pouf-Pouf en profite pour s'enfuir à nouveau. Le conducteur a tôt fait de s'apercevoir de la disparition du petit train. Il va chercher le mécanicien. Tous les deux partent à la recherche de Pouf-Pouf. Le conducteur et le mécanicien retrouvent Pouf-Pouf caché dans une grange abandonnée.

Question: Qu'est-ce que le mécanicien peut faire pour aider le conducteur à ramener le petit train au manège?

Exemple de réponse:

Le mécanicien va chercher une dépanneuse. Le conducteur et le mécanicien attachent solidement le petit train à l'arrière de la dépanneuse. Le mécanicien conduit la dépanneuse pendant que le conducteur s'asseoit dans le petit train.

Pouf-Pouf, le petit train, retourne tristement à son manège, oubliant ses rêves de liberté.

Lexique:

manège: appareil sur lequel des trains, des autos, des chevaux de bois, etc. tournent en rond.

envahi: rempli

occasion: une autre chance

ACTIVITÉ 14

Objectif: L'élève identifie les deux auxiliaires de l'opposant et leur action respective pour faire obstacle au sujet dans la quête de son objet.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit les histoires l'une après l'autre.
- Après chaque histoire, l'enseignant(e) fait lire à la classe les phrases écrites dans les cases numérotées 1 et 2.
- Puis, l'élève choisit, parmi des illustrations, celle représentant le premier auxiliaire de l'opposant.
- L'élève découpe et colle l'illustration choisie sur le cercle approprié.
- Ensuite l'élève choisit, parmi des phrases, celle indiquant l'action faite par le premier auxiliaire.
- L'élève découpe et colle la phrase choisie dans la case appropriée.
- Le déroulement est le même pour l'identification du deuxième auxiliaire et de son action.

A)

LES PLUMES DE MIMO, LE MOINEAU

Mimo, le moineau, est peiné. Il n'aime pas ses plumes. Elles sont brunes et noires. Mimo veut des plumes de toutes les couleurs. Il décide de partir à la recherche de plumes colorées.

Tout à coup, il voit une dame et un vieux monsieur qui marchent dans la rue. La dame porte sur la tête un chapeau avec des plumes de toutes les couleurs. "Voilà les plumes qu'il me faut", pense Mimo. Il vole jusqu'à la dame et se pose sur le chapeau. Mimo, le moineau, essaie d'enlever les plumes avec son bec. La dame crie. Le vieux monsieur prend sa canne et donne de petits coups au moineau. Mimo, effrayé, s'enfuit à tire-d'ailes.

Cependant, Mimo est un moineau courageux qui n'abandonne pas facilement la partie. Il aperçoit la dame et le monsieur qui se sont assis à la terrasse d'un restaurant. La dame a déposé son chapeau sur la table. "Je tente ma chance à nouveau", dit Mimo. Il fonce sur le chapeau et essaie rapidement d'enlever une plume. Mais le garçon de restaurant voit ce qui se passe. Vivement il prend un journal et chasse Mimo.

Cette fois-ci, Mimo n'ose plus essayer d'attraper les plumes du chapeau. Il s'envole tristement vers les nuages.

Lexique:

est peiné:	avoir de la peine, du chagrin.
coloré:	qui a de la couleur
effrayé:	qui a peur
tire-d'ailes:	battement rapide des ailes, qui vole très vite
qui n'abandonne pas la partie:	qui ne se décourage pas facilement
terrasse d'un restaurant:	endroit sur le trottoir où l'on dispose des tables et des chaises pour les consommateurs
garçon de restaurant:	serveur; celui qui fait le service, qui s'occupe des clients du restaurant

1.

Mimo veut des plumes colorées.

2.

Mimo veut enlever les plumes du chapeau.

3.

Il chasse Mimo avec sa canne.

4.

Mimo voit le chapeau sur la table.
Mimo veut prendre les plumes.

5.

Il chasse Mimo avec un journal.

Il chasse Mimo avec un journal

Il chasse Mimo avec un bâton

Il chasse Mimo avec sa canne

1. Qui vient aider la dame, la première fois?

   - Choisis entre les illustrations ci-dessus.
   - Découpe et colle l'illustration choisie sur le cercle du numéro 3.

2. Que fait-il pour aider la dame?

   - Choisis entre les phrases ci-dessus.
   - Découpe et colle la phrase choisie dans la case du numéro 3.

3. Qui vient aider la dame, la deuxième fois?

   - Choisis entre les illustrations ci-dessus.
   - Découpe et colle l'illustration sur le cercle du numéro 5.

4. Que fait-il pour aider la dame?

   - Choisis entre les phrases ci-dessus.
   - Découpe et colle la phrase dans la case numéro 5.

B)

ZON, LE ROBOT

Zon, le robot, s'ennuie dans la grande maison de son maître, Julus. Il ne peut jamais sortir. Il doit toujours obéir aux ordres de Julus.

Un matin, pendant que Julus dort encore, Zon s'enfuit par la porte de la cuisine. Julus se réveille et appelle son robot pour qu'il lui serve son petit déjeuner. Mais le robot ne vient pas. Julus s'impatiente. Il s'habille rapidement et descend à la cuisine. La porte de la cuisine est grand ouverte. Julus siffle son chien-robot et lui ordonne de retrouver Zon.

Zon, heureux de sa liberté nouvelle, flâne devant la maison. Le chien-robot a tôt fait de le retrouver. Il mord avec ses dents d'acier dans la jambe de Zon et le traîne jusqu'à la maison.

Julus enferme Zon dans une chambre de la maison. Zon, le robot, est désespéré. Mais il veut tellement être libre qu'il songe à un nouveau plan pour s'échapper. Après que tout le monde se soit couché, Zon prend un drap qu'il accroche solidement à la fenêtre et descend jusqu'au sol. Un policier, qui surveillait la maison, l'attend en bas. Il lui passe les menottes et le ramène à la maison.

Zon, le robot, est triste. Jamais, il ne pourra s'échapper de la maison de son maître, Julus.

Lexique:

maître:	personne que l'on sert et à qui on doit obéir
petit déjeuner:	premier repas de la journée
s'impatienter:	perdre patience
flâner:	marcher sans se presser
passer les menottes:	attacher les mains avec des bracelets d'acier reliés par une chaîne

1.

Zon, le robot, veut être libre.

2.

Zon s'enfuit par la porte de la cuisine.

3.

Il mord la jambe de Zon et le traîne jusqu'à la maison.

4.

Zon suspend un drap à la fenêtre.
Zon s'enfuit par la fenêtre.

5.

Il lui passe les menottes et le ramène à la maison.

Il lui passe les menottes et le ramène à la maison.

Il le ligote et le ramène à la maison.

Il mord la jambe de Zon et le traîne jusqu'à la maison.

1. Qui vient aider Julus, la première fois?

   - Choisis entre les illustrations ci-dessus.
   - Découpe et colle l'illustration choisie sur le cercle du numéro 3.

2. Que fait-il pour aider Julus?

   - Choisis entre les phrases ci-dessus.
   - Découpe et colle la phrase choisie dans la case du numéro 3.

3. Qui vient aider Julus, la deuxième fois?

   - Choisis entre les illustrations ci-dessus.
   - Découpe et colle l'illustration sur le cercle du numéro 5.

4. Que fait-il pour aider Julus?

   - Choisis entre les phrases ci-dessus.
   - Découpe et colle la phrase dans la case numéro 5.

ACTIVITÉ 13

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions faites par deux auxiliaires pour venir en aide à l'opposant.

Déroulement:

- L'enseignant(e) lit le début de l'histoire à la classe.
- Les élèves dessinent le premier auxiliaire de l'opposant dans la case appropriée.
- Ensuite, il(elle) pose une question aux élèves afin qu'ils trouvent une action faite par le premier auxiliaire de l'opposant.
- L'enseignant(e) écrit les réponses des élèves au tableau.
- Il(elle) choisit l'action la plus pertinente à l'histoire et les élèves écrivent la réponse à côté de leur dessin représentant le premier auxiliaire.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Le déroulement est le même pour trouver l'action du deuxième auxiliaire de l'opposant.
- L'enseignant(e) lit la fin de l'histoire, puis il(elle) reprend l'histoire du début à la fin.
- Il(elle) demande à un élève de raconter l'histoire en ses propres mots.

L'HISTOIRE DE LISE, LA FERMIÈRE

Lise, la fermière, est rayonnante de joie ce matin. Depuis longtemps, elle cherchait de belles graines pour semer dans son jardin. Elle en a enfin trouvé au marché.

Arrivée à la ferme, elle range les graines dans un sac au fond de la grange. Mais Finette, la petite souris, qui cherche de la nourriture, découvre le sac de graines. Finette se prépare à manger les graines quand la fermière la découvre. Elle chasse Finette a grands coups de balai. Finette court se réfugier dans le jardin. La fermière, toujours en colère, prend le sac de graines et le suspend à une branche d'arbre. "Ainsi, pense-t-elle, aucun animal ne viendra manger le reste de mes graines."

Finette regarde le sac suspendu à la branche d'arbre. Décidément c'est beaucoup trop haut pour elle. Mais Ciac, le corbeau, regarde la petite souris affamée. Il veut l'aider.

Question: Qu'est-ce que le corbeau peut faire pour aider la souris?

Exemple de réponse:

Il vole jusqu'à l'arbre. Il découvre le sac et l'emporte dans son bec.

Mais le sac se déchire et toutes les graines tombent par terre. Lise, la fermière, voyant ce qui se passe, se précipite pour les ramasser. Elle serre les graines dans une boîte en métal qu'elle apporte à la cuisine.

Jean, le petit garçon de la fermière, aime bien Finette, la petite souris. Il voudrait convaincre Lise de donner des graines à la petite souris.

Question: Qu'est-ce que Jean peut faire pour convaincre Lise, la fermière?

Exemple de réponse:

Il s'approche de la fermière et lui dit: "Si tu mettais quelques graines dans un bol pour la petite souris?"

Lise, la fermière, est ravie de cette idée. Ainsi, elle est certaine qu'elle pourra semer le reste de ses graines dans s[illegible]

Lexique:

marché:	lieu, endroit où l'on achète et vend toutes sortes de produits (fruits, légumes, viandes, poisson, fleurs, graines, etc.)
ranger:	mettre dans un sac
se réfugier:	s'enfuir, se cacher
suspendre:	accrocher à une branche d'arbre
se précipiter:	se dépêcher pour ramasser les graines
convaincre:	la persuader, lui faire accepter de donner des graines

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire qui suit.

- À l'aide de questions, l'élève identifie les opposants, leurs auxiliaires et les actions respectives des opposants et des auxiliaires.

- L'élève écrit ses réponses dans les cases appropriées.

NANIE, LA CABANE D'OISEAUX

Nanie, la cabane d'oiseaux, habite dans un grand parc entouré d'arbres et de fleurs. Nanie s'ennuie. Personne ne vient lui rendre visite. Un jour, alors que le soleil se cache sous les nuages et qu'une pluie fine commence à tomber, une colombe vient s'abriter chez Nanie, la cabane d'oiseaux. Nanie est tellement heureuse. Elle devient vite l'amie de la colombe.

Mais un jour, Alain aperçoit la belle colombe blanche. Il aimerait bien que la colombe vienne habiter chez lui. Alain réfléchit. "J'ai une idée", se dit-il. Il demande l'aide de sa soeur Annie. Alain et Annie vont chercher une échelle. Pendant qu'Alain tient l'échelle, Annie monte et tend sa main vers la colombe. Elle a vite fait de l'attraper. Alain et Annie retournent à la maison avec la belle colombe.

Nanie, la cabane d'oiseaux, est de nouveau toute seule. Comme c'est triste pour une cabane d'oiseaux de ne pas avoir d'ami! Les jours passent. Nanie s'ennuie de plus en plus. Et puis un jour, Nanie voit un petit écureuil qui se promène dans le parc. Elle l'invite à venir habiter chez elle. Le petit écureuil accepte parce qu'il n'a pas de maison. Nanie est de nouveau souriante. Elle a enfin un ami qui lui tient compagnie.

Le bonheur de Nanie est de courte durée. Le lendemain, Lorraine et son ami Étienne viennent jouer dans le parc. Ils ont un filet pour attraper des papillons. Lorraine remarque le petit écureuil à l'intérieur de la cabane d'oiseaux. "Ah! le bel écureuil, dit-elle à son ami Étienne. Nous allons l'attraper." Lorraine appelle l'écureuil pendant qu'Étienne grimpe jusqu'à la cabane d'oiseaux. Étienne capture l'écureuil avec le filet. Il redescend vite avec le petit écureuil dans le filet. Étienne remet le petit écureuil à Lorraine.

Les deux enfants s'en vont avec le petit écureuil, laissant Nanie, la cabane d'oiseaux, encore une fois inhabitée. Elle a beaucoup de peine parce qu'elle a perdu son ami.

Lexique:

tenir compagnie: rester auprès de quelqu'un

courte durée: qui ne dure pas longtemps

A)

1. Qui veut avoir la colombe qui habite chez Nanie, la cabane d'oiseaux?
   Écris son nom dans la case no 1.

2. Qui vient aider Alain à attraper la colombe?
   Écris son nom dans la case no 2.

3. Que font Alain et Annie pour attraper la colombe?
   Écris l'action d'Alain dans la case no 3.

4. Écris l'action d'Annie dans la case no 4.

B)

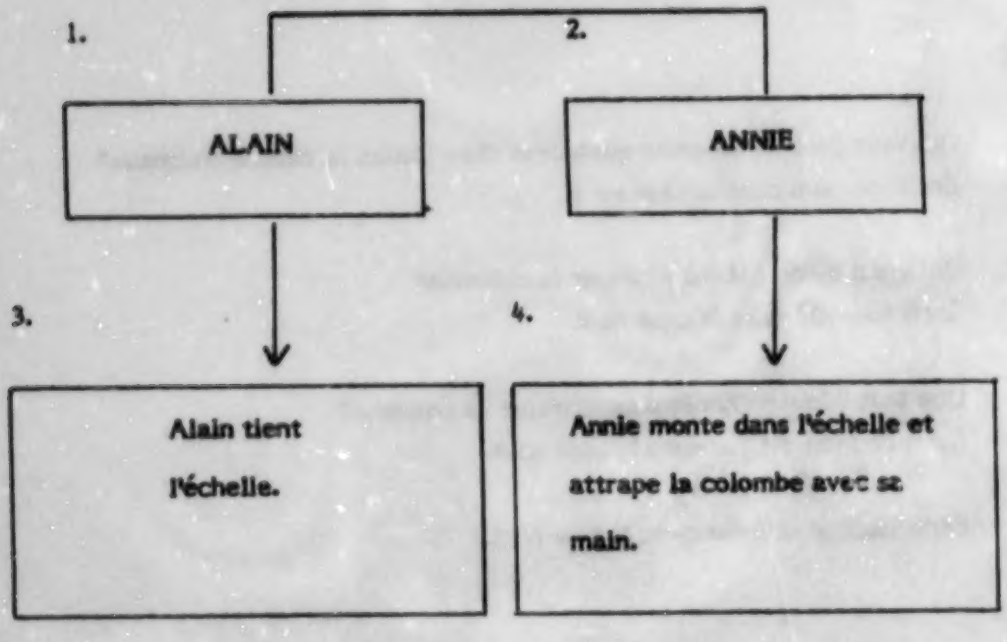
1. Qui veut avoir l'écureuil qui habite chez Nanie, la cabane d'oiseaux?
   Écris son nom dans la case no 1.

2. Qui vient aider Lorraine à capturer l'écureuil?
   Écris son nom dans la case no 2.

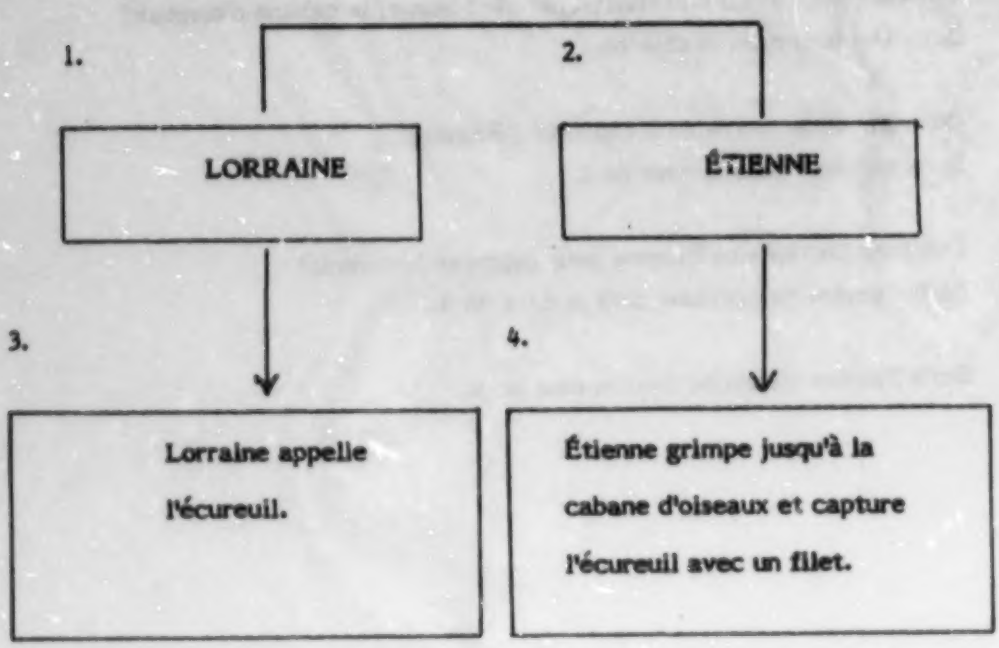
3. Que font Lorraine et Étienne pour capturer l'écureuil?
   Écris l'action de Lorraine dans la case no 3.

4. Écris l'action d'Étienne dans la case no 4.

A)


1.
2.
ALAIN
ANNIE
3.
4.
Alain tient l'échelle.
Annie monte dans l'échelle et attrape la colombe avec sa main.

B)


1.
2.
LORRAINE
ÉTIENNE
3.
4.
Lorraine appelle l'écureuil.
Étienne grimpe jusqu'à la cabane d'oiseaux et capture l'écureuil avec un filet.

CHAPITRE III

Les natures apparente et véritable du personnage.

CADRE THÉORIQUE

Ce chapitre introduit la notion d'indice associé au paraître et à l'être du personnage. Notion que nous développerons sous les termes de "nature apparente" et de "nature véritable".

Dans un récit, le personnage, par les actions qu'il pose, donne des indices sur sa nature. Toutefois, ceci peut être trompeur. Ces indices peuvent n'être qu'un leurre qui dévoile sa nature apparente (paraître). Il peut se produire un événement, (nous l'appelons "transformateur") qui amène un changement de comportement chez le personnage. Cet événement apporte de nouveaux indices qui révèlent sa nature véritable (son être).

Nous sensibiliserons l'enfant à cet élément de difficulté en utilisant des récits où un événement transformateur vient révéler la nature véritable d'un sujet ou d'un opposant.

ACTIVITÉ 1

Objectif: **L'élève identifie:**

1) **la nature apparente du sujet à travers ses actions;**
2) **la nature véritable du sujet à travers ses actions;**
3) **l'événement transformateur.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire.
- Ensuite, à l'aide d'un questionnaire, l'élève identifie:
  1) les actions du sujet qui révèlent sa nature apparente;
  2) la nature véritable du sujet à travers ses actions;
  3) l'événement transformateur.
- Après chaque réponse, l'élève complète les phrases trouées.

MINE NOIRE, LE POULAIN

Mine noire est un poulain très dangereux. Quand quelqu'un l'approche, il hennit rageusement et donne des coups de pattes. Tout le monde a peur de lui.

Aujourd'hui, Mine Noire se promène dans le pré. Le fermier arrive avec Pipo, un autre cheval. Mine noire le reconnaît. Il saute sur lui et lui mord l'oreille. Pipo hurle de douleur. Le fermier sépare les deux chevaux. Il les enferme dans l'écurie, loin l'un de l'autre.

Mine Noire essaie d'aller mordre de nouveau Pipo. Soudain, les portes de l'écurie s'ouvrent et le fermier entre suivi d'une jument. Le visage de Mine Noire s'illumine. C'est Azur, sa mère, qu'il n'avait pas revu depuis sa fuite avec Pipo.

Ah! comme il est heureux notre poulain d'avoir retrouvé sa mère. Il saute de joie. Pipo s'approche. Mine Noire a un mouvement de recul mais il remarque l'air malheureux de Pipo. Oubliant ses vieilles rancunes, il fait une place à Pipo. Il lui offre de l'eau et du foin. Il lui lèche même l'oreille qu'il lui avait mordue.

Depuis ce jour, Mine Noire, Azur et Pipo sont inséparables. Ils gambadent dans le pré, heureux d'être ensemble. Mine Noire est redevenu le gentil poulain qu'il avait été à sa naissance. Personne n'a plus peur de lui.

Lexique:

hennir:	le cri que pousse le cheval
hurler:	pousser des cris prolongés et violents
s'illuminer:	s'éclairer de joie
fuite:	partir sans avertir personne
mouvement de recul:	action de reculer, mouvement ou pas en arrière
rancunes:	mauvais souvenirs que l'on garde avec l'idée de se venger
inséparables:	qu'on ne peut pas séparer, qui sont toujours ensemble
gambader:	bondir, sauter
pré:	grand terrain où pousse de l'herbe

A) Au début de l'histoire, que fait Mine Noire quand il voit Pipo?

Réponse: Mine Noire saute sur Pipo.

Mine Noire mord l'oreille de Pipo.

B) Que penses-tu de Mine Noire?

Réponse: Mine Noire est méchant.

C) Mine Noire est-il vraiment méchant?

Réponse: Non

D) Comment est-il vraiment?

Réponse: Mine Noire est gentil.

E) Qu'est-ce qui montre que Mine Noire est gentil?

Réponse: Mine Noire fait une place à Pipo.

Mine Noire offre à Pipo de l'eau et du foin.

Mine Noire lèche l'oreille de Pipo.

F) Que s'est-il passé pour que Mine Noire redevienne gentil?

Réponse: Mine Noire a retrouvé sa mère qui avait pris la fuite avec Pipo.

ACTIVITÉ 2*

Objectif: L'élève imagine:

1) les actions du sujet qui révèlent sa nature apparente;
2) l'événement transformateur;
3) les actions du sujet qui révèlent sa nature véritable.

Déroulement:

- Les élèves s'assoient en cercle.
- L'enseignant(e) raconte le début de l'histoire.
- Les élèves trouvent des actions qui montrent que le sujet est méchant envers l'opposant.
- L'enseignant(e) continue l'histoire.
- Les élèves trouvent un événement transformateur qui révèle la nature véritable du sujet dans la suite de l'histoire.
- L'enseignant(e) lit la suite de l'histoire.
- Les élèves trouvent des actions qui montrent que le sujet est gentil envers l'opposant.
- L'enseignant(e) lit la fin de l'histoire.
- Un élève raconte l'histoire pendant que des élèves la miment.

* Cette activité de production ne figure pas dans le cahier de l'élève.

GRIPOU, L'OURS

Depuis hier, tous les animaux de la forêt ont peur. Dès que Gripou, l'ours, apparaît, les animaux se cachent. Gripou brise tout sur son passage. Il détruit les barrages des castors, mange le miel dans les ruches des abeilles et donne des coups de pattes à tous ceux qui se trouvent sur son chemin.

Sa colère augmente lorsqu'il voit apparaître au loin, Martin, le chasseur.

Question: **Qu'est-ce que Gripou, l'ours, peut faire pour nous montrer qu'il est méchant envers Martin, le chasseur?**

Exemple de réponse: **Il fonce sur Martin et lui saute à la gorge. Il le maintient sous lui, prêt à le mordre. Martin a si peur qu'il perd connaissance.**

Soudain, Gripou entend du bruit. Il se retourne. Que voit-il?

Question: **Qu'est-ce qui pourrait arriver pour que Gripou cesse d'être méchant avec Martin, le chasseur?**

Exemple de réponse: **Mini, son ourson! Comme Gripou est heureux de retrouver son enfant! Mini, l'ourson, se jette dans les bras de Gripou.**

Martin, le chasseur, avait capturé Mini, à l'aide d'un piège. Gripou remarque la patte de son ourson entourée d'un bandage. Mini explique à Gripou que Martin a soigné sa patte blessée par le piège. Puis, Mini et Martin sont devenus de bons amis.

Question: **Qu'est-ce que Gripou, l'ours, pourrait faire pour nous montrer qu'il est redevenu gentil avec Martin, le chasseur?**

Exemple de réponse: **Gripou lui lèche la figure. Martin reprend connaissance. Gripou ramasse la gourde remplie d'eau de Martin et lui offre à boire. Gripou est tellement content. Il prend Martin dans ses bras pour le remercier d'avoir pris soin de son ourson. Il grogne de plaisir.**

Depuis cette aventure, Martin se promène dans la forêt, accompagné de ses deux amis: Gripou et Mini.*

---

* L'enseignant(e) aura peut-être à modifier le récit dépendamment des réponses fournies par les élèves.

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève identifie:**

1) **la nature apparente de l'opposant à travers ses actions;**
2) **la nature véritable de l'opposant à travers ses actions;**
3) **l'événement transformateur.**

Déroulement:

- L'enseignant(e) raconte l'histoire.
- Ensuite, à l'aide d'un questionnaire, l'élève identifie:
  1) la nature apparente de l'opposant et ses actions;
  2) la nature véritable de l'opposant et ses actions;
  3) l'événement transformateur.

LE CRAPAUD, LE PETIT GARÇON ET LE SAC À DOS

C'est l'été. Il fait très chaud. Verdi, le crapaud, se repose près de l'étang. Avant que le soleil ne se couche, Verdi aimerait bien trouver un abri pour passer la nuit. En sautant d'un nénuphar à l'autre, il aperçoit, dissimulé entre les roseaux, un sac à dos. "Voilà ce qu'il me faut, pense-t-il, tout heureux."

D'un bond, il se retrouve près du sac à dos. Il s'y installe confortablement en attendant la nuit. Émile, un petit garçon, a vu lui aussi le sac à dos. Il se met à courir. Arrivé près du sac à dos, il s'arrête net, le visage rouge de colère. Il donne un coup de pied sur le sac. Il voit Verdi, le crapaud. D'un coup sec, il empoigne Verdi et le lance dans les roseaux.

Il prend le sac à dos et le jette dans l'étang. Puis, il continue son chemin. Soudain, il s'arrête. Il voit un autre sac à dos qui traîne par terre. Son visage s'éclaire de joie. Cette fois, c'est bien le sac à dos que sa mère lui a donné pour son anniversaire. Il l'aimait tellement son sac à dos qu'il l'apportait partout où il allait. Mais un copain de l'école l'avait volé et jeté quelque part près de l'étang. Émile retourne chez lui, en serrant bien fort son sac à dos contre sa poitrine.

En passant près de l'étang, Émile voit Verdi, le crapaud, qui tremble encore de peur, recroquevillé sur un nénuphar. Émile s'approche doucement du crapaud et le prend dans ses mains. Il lui caresse gentiment le dos et s'excuse d'avoir été si brutal.

Il réussit à repêcher le sac à dos qu'il avait lancé dans l'étang. Il bourre le sac d'herbe et y dépose Verdi avec précaution. Verdi est heureux. Jamais il n'a eu un abri aussi douillet.

Lexique:

nénuphar:	plante aquatique dont les feuilles rondes s'étalent dans l'eau
dissimulé:	caché
roseau:	plante à longue tige qui pousse dans l'eau
empoigner:	prendre en serrant dans la main
recroquevillé:	replié sur soi
brutal:	violent, dur, méchant
repêcher:	retirer de l'eau ce qui y était tombé
douillet:	doux, moelleux, confortable

A) Que fait Émile quand il voit le sac à dos la première fois?

- Encercle les réponses que tu choisis.

1. Émile donne un coup de pied sur le sac.
2. Émile piétine le sac.
3. Émile lance Verdi dans les roseaux.
4. Émile déchire le sac.
5. Émile jette le sac dans l'étang.

B) Que penses-tu d'Émile?

- Encercle la réponse que tu choisis.

1.

Émile est méchant

2.

Émile est gentil

C) Émile est-il vraiment méchant?

- Encercle la réponse que tu choisis: OUI (NON)

D) Comment est-il vraiment?

- Complète la phrase. Émile est __gentil__.

E) Qu'est-ce qui montre qu'Émile est gentil?

- Encercle les réponses que tu choisis.

(1.) Émile caresse le crapaud.

2. Émile donne à manger au crapaud.

(3.) Émile s'excuse auprès du crapaud.

(4.) Émile repêche le sac à dos.

(5.) Émile dépose le crapaud dans le sac bourré d'herbe.

6. Émile chante une chanson au crapaud.

F) Que s'est-il passé pour qu'Émile redevienne gentil?

- Encercle la réponse que tu choisis.

(1.) Émile retrouve son sac à dos, volé par un copain.

2. Émile achète un sac à dos.

3. Émile donne son sac à dos à un copain.

TEST D'ÉVALUATION

GRILLE DU TEST D'ÉVALUATION

OBJECTIFS / CONTENU	IDENTIFIER
Les éléments de la complexification du récit:	Pointage
1. Nature apparente du sujet	5
2. Action du sujet qui dévoile sa nature apparente	5
3. Action du sujet contre l'opposant	5
4. Action de l'opposant	5
5. Objet abstrait	5
6. a) La nature véritable du sujet b) Idem	5
7. Événement transformateur	5
8. Action du sujet qui révèle sa nature véritable	5
9. Action de l'opposant	5
10. État final du sujet	5
TOTAL:	50

Cette grille indique le contenu que est évalué dans le test qui suit. Chaque élément du contenu vaut 5 points pour un total de 50 points.

DÉROULEMENT DU TEST

- L'enseignant(e) présente, à la classe, des illustrations représentant les personnages de l'histoire.
- Il(elle) lit deux fois l'histoire qui fait l'objet du test.
- Ensuite, l'élève répond à dix questions posées par l'enseignant(e).
- À chaque question, l'élève choisit, parmi des illustrations ou des phrases, celle qui correspond à la réponse. Il encercle la réponse choisie.

Tine, la pieuvre
et Ric, le requin

Tine, la pieuvre
et Lulu, l'étoile de mer

TINE, LA PIEUVRE

Tine, la pieuvre, vit au fond de l'océan. Lorsqu'elle se promène, tous les poissons se cachent derrière les algues. Malheur au poisson qui n'a pas eu le temps de se cacher! Tine l'attrape et l'enroule dans ses tentacules. Elle est bien méchante, Tine, la pieuvre.

En passant près d'un rocher, Tine, la pieuvre, se retrouvre nez à nez avec Ric, le requin. Tine, enragée, saute sur Ric. Elle emprisonne le requin dans ses tentacules. Elle serre Ric de plus en plus fort. Le requin mord Tine, mais la pieuvre ne desserre pas son étreinte.

Dans sa colère, Tine ne voit pas arriver Lulu, l'étoile de mer. Lulu s'approche de Tine. La pieuvre, aussitôt, relâche le requin. Sa joie est grande de retrouver son amie, l'étoile de mer. Tine ne l'avait pas revu depuis le jour où Ric, le requin, avait avalé l'étoile de mer et s'était enfui. Tine, la pieuvre, avait cru que l'étoile de mer avait été mangée par le requin. Tine était tellement malheureuse d'être privée de l'amitié de Lulu, l'étoile de mer.

Mais l'étoile de mer avait châtouillé la gorge du requin. Ric avait trouvé cela si amusant qu'il avait ouvert ses mâchoires pour laisser sortir la petite étoile. Aujourd'hui, il la ramenait auprès de son amie, la pieuvre. Tine, la pieuvre, est tellement heureuse. Elle se tourne vers le requin. Elle lui saute au cou et l'embrasse pour le remercier. Ric, le requin, frotte son nez contre la pieuvre pour lui montrer qu'il ne lui en veut pas d'avoir été si méchante. Tine, la pieuvre, se sent tellement heureuse.

Maintenant on peut voir au fond de l'océan, Tine, la pieuvre, et Ric, le requin, s'amuser avec Lulu, l'étoile de mer.

Lexique:

algues: plantes qui vivent dans l'eau

tentacules: longs bras souples de la pieuvre

étreinte: serrer fortement.

CLÉ DE CORRECTION

1. Que penses-tu de Tine, la pieuvre, au début de l'histoire?

Elle est gentille	X Elle est méchante

2. Au début de l'histoire, que fait Tine, la pieuvre?

Elle emprisonne une étoile de mer dans ses tentacules.

Elle emprisonne un poisson dans ses tentacules.

Elle s'enroule autour d'un rocher.

3. Que fait Tine, la pieuvre, quand elle rencontre Ric, le requin?

Elle l'emprisonne dans ses tentacules.

Elle l'assome.

Elle lui offre un poisson.

4. Que fait Ric, le requin, pour se défendre?

X Il mord la pieuvre	Il frappe la pieuvre

5. Qu'est-ce que Tine, la pieuvre, a perdu pour qu'elle devienne si méchante?

La liberté	X L'amitié

6.a) Dans le fond, Tine, la pieuvre, est-elle vraiment méchante?

Oui	X Non

6.b) Comment est-elle vraiment?

X Elle est gentille	Elle est méchante

7. Que s'est-il passé pour que Tine, la pieuvre, redevienne gentille?

Elle a retrouvé son amie, l'étoile de mer.

Elle a retrouvé son son ami, le poisson.

Elle a retrouvé son ami, le requin.

8. Qu'est-ce qui nous montre que Tine, la pieuvre, est redevenue gentille?

Elle embrasse le requin.

Elle offre un poisson au requin.

Elle monte sur le dos du requin.

9. Que fait Ric, le requin, en voyant Tine, la pieuvre, si gentille?

Il offre une étoile de mer à la pieuvre.

Il offre un poisson à la pieuvre.

Il frotte son nez contre la pieuvre.

10. À la fin de l'histoire, comment se sent Tine, la pieuvre?

[X] Heureuse

[ ] Malheureuse

QUESTIONNAIRE DE L'ÉLÈVE

1. Que penses-tu de Tine, la pieuvre, au début de l'histoire?

Elle est gentille	Elle est méchante

2. Au début de l'histoire, que fait Tine, la pieuvre?

3. Que fait Tine, la pieuvre, quand elle rencontre Ric, le requin?

4. Que fait Ric, le requin, pour se défendre?

Il mord la pieuvre	Il frappe la pieuvre

5. Qu'est-ce que Tine, la pieuvre, a perdu pour qu'elle devienne si méchante?

La liberté	L'amitié

6.a) Dans le fond, Tine, la pieuvre, est-elle vraiment méchante?

Oui	Non

6.b) Comment est-elle vraiment?

Elle est gentille	Elle est méchante

7. Que s'est-il passé pour que Tine, la pieuvre, redevienne gentille?

8. Qu'est-ce qui nous montre que Tine, la pieuvre, est redevenue gentille?

9. Que fait Ric, le requin, en voyant Tine, la pieuvre, si gentille?

10. À la fin de l'histoire, comment se sent Tine, la pieuvre?

Heureuse	Malheureuse

Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8670005
Centre d'intérêt: 751

Thériault, Serge A. (Serge-André), 1947-.

Lire le récit en 1re année primaire : cahier du maître / Serge A. Thériault avec la collab. de Carmen Frédéric, Marie-Line Riverin. -- Hull : Université du Québec à Hull, c1985.
vi, 420 p. : ill. ; 28 cm + cahier de l'élève (iv, 228 p. : ill) + des [amours] de récits (iii, 83 p. : ill).

Titre de la couv. Glossaire à la fin des textes.

Vedette(s)-secondaire(s): Frédéric, Carmen * Riverin, Marie-Line * Université du Québec à Hull

---

Descripteur(s): Lecture * Conte * Matériel didactique * Guide pédagogique * Activité d'apprentissage * Cahier d'exercices * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Récit * Analyse structurale * Méthode de lecture

---

Suite à une expérimentation sur la lecture du récit en première année réalisée dans trois classes de la région de l'Outaouais entre septembre 1984 et mai 1985, les chercheurs ont revu et corrigé leur matériel didactique pour proposer une méthode d'apprentissage de la lecture constituée d'un cahier du maître, d'un cahier de l'élève et d'un cahier de lecture. Le cahier du maître débute par un exposé du cadre théorique sous-jacent à la méthode. Le cahier de l'élève renferme les activités d'apprentissage. Le cahier de lecture contient les histoires qui ont servi lors des activités d'apprentissage.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8670004
Financement: Bénéficiaire - UQ à Hull
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF

129843

EDUQ 8670005B

LIRE LE RÉCIT EN 1RE ANNÉE PRIMAIRE

•Cahier de l'élève

Serge A. Thériault
avec la collaboration de:
Carmen Frédéric
Marie-Line Riverin

EDUQ 86700058

Ce projet a pu être réalisé grâce à une subvention de la Direction générale de l'enseignement et de la recherche universitaires du ministère de l'Éducation du Québec.

c Droits réservés, 1985
Université du Québec à Hull

ILLUSTRÉ PAR MICHELLE PAUL

TABLE DES MATIÈRES

		Page
PREMIÈRE PARTIE: LE RÉCIT SIMPLE		1
A) STRUCTURE		3
Chapitre I	**La phrase simple: base du récit**	5
Activité 1		7
Activité 2.1		8
Activité 2.2		8
Activité 3		9
Activité 4		10
Activité 5		12
Activité 6.1		13
Activité 6.2		13
Activité 7.1		13
Activité 7.2		14
Activité-synthèse		15
Chapitre II	**D'autres éléments qui servent à construire un récit**	19
Activité 1.1		21
Activité 1.2		26
Activité-synthèse		33
Activité 2		35
Chapitre III	**L'adjonction d'auxiliaire(s) dans le conflit**	39
Activité 1.1		41
Activité 1.2		44
Activité-synthèse		49
Activité 2		55

		Page
Activité 3.1		55
Activité 3.2		58
Activité-synthèse		63
Activité 4		67
Activité 5		67
Activité-synthèse		70
Activité 6		71
Activité 7		73
B) SIGNIFICATION		81
Chapitre I	Le temps et le lieu de l'action	83
Activité 1.1		85
Activité 1.2		88
Activité 1.3		88
Activité 2		89
Activité 3		89
Activité 4		91
Activité-synthèse		94
Activité 5		95
Chapitre II	La nature des personnages	101
Activité 1		103
Activité 2		107
Activité 3		107
Activité 4		107
Activité 5		107

Page

Activité 6 107

Activité 7 108

Activité 8 110

Activité 9 110

Activité-synthèse 111

C) EXERCICES COMPLÉMENTAIRES (activités d'identification et de production) 117

Activité 1 119

Activité 2 120

Activité 3 121

Activité 4.1 122
Activité 4.2 123

Activité 5.1 125
Activité 5.2 127

Activité 6.1 129
Activité 6.2 131

Activité 7 133

Activité 8 133

Activité 9 133

DEUXIÈME PARTIE: LA COMPLEXIFICATION DU RÉCIT 137

Chapitre I La relation sujet-objet: les états et l'objet abstrait 141

Activité 1 143

Activité 2 147

Activité 3 148

		Page
Activité 4		150
Activité-synthèse		154
Chapitre II	**Le redoublement des actions des personnages**	159
Activité 1		161
Activité 2		165
Activité 3		169
Activité 4		171
Activité 5		175
Activité 6		176
Activité 7		184
Activité-synthèse		185
Activité 8		191
Activité 9		195
Activité 10		196
Activité 11		200
Activité 12		201
Activité 13		205
Activité 14		206
Activité 15		215
Activité-synthèse		216
Chapitre III	**Les natures apparente et véritable du personnage**	221
Activité 1		223
Activité 2		225
Activité 3		225

PREMIÈRE PARTIE

LE RÉCIT SIMPLE

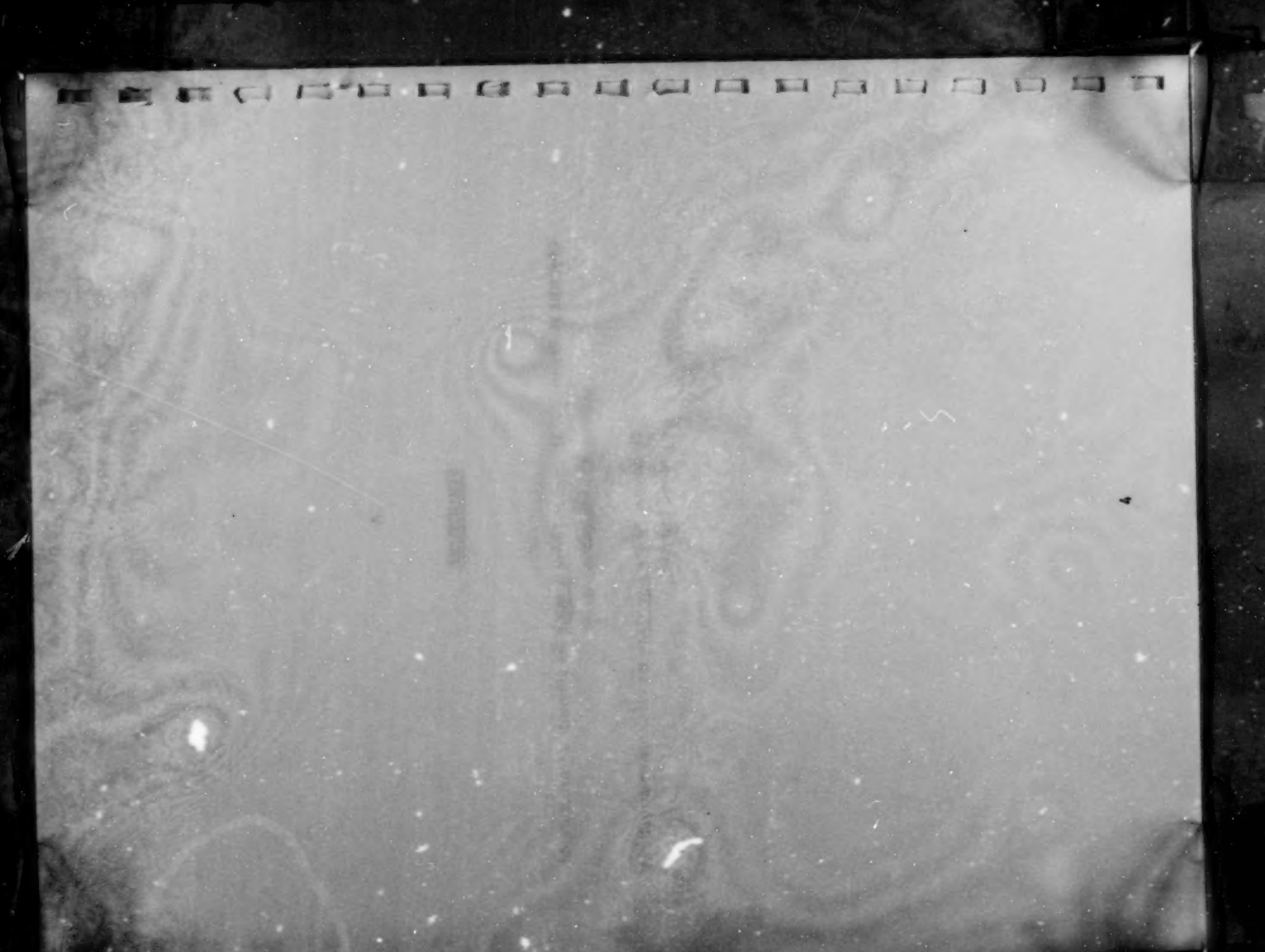
A

STRUCTURE

Objectifs généraux:

1) amener l'élève à saisir les éléments de structure du récit simple

2) amener l'élève à produire les éléments de structure du récit simple



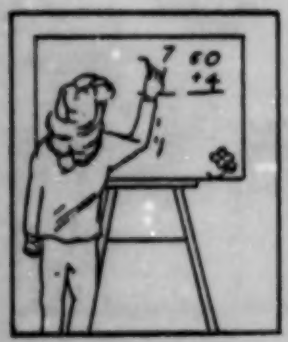
CHAPITRE I

La phrase simple: base du récit

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie l'action que fait le sujet.

1.



La maîtresse écrit au tableau.

2.

La garçon coupe un morceau de papier.

3.

La fille aiguise son crayon.

4.

Le cheval mange du foin.

ACTIVITÉ 2.1

Objectif: L'élève reproduit des actions.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 2.2

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève identifie le sujet qui fait l'action.

1.

Le pompier éteint le feu.

2.

La fille tond le gazon.

3.

Le chien nage dans
la piscine.

4.

Le garçon joue au ballon.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie l'objet sur lequel porte l'action.

ILLUSTRATION **DESSIN DE L'ÉLÈVE**

1.

Le chat joue avec une balle de laine.

2.

Le lapin mange des carottes.

ILLUSTRATION	DESSIN DE L'ÉLÈVE

3.

Le garçon souffle des ballons.

4.

La fille boit un verre de lait.

ACTIVITÉ 5

Objectif: L'élève identifie le résultat de l'action sur le sujet.

A) 1.

Grand-papa a cassé sa canne.

ET

2.

Il est triste.

B) 1.

Le pêcheur attrape un gros poisson.

ET

2.

Il est content.

ACTIVITÉ 6.1

Objectif: L'élève reproduit des sentiments et/ou des états.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 6.2

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 7.1

Objectif: L'élève imagine une action faite par le sujet pour transformer son état.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 7.2

A) 1.

Pierre est triste

2.

3.

Pierre est heureux

B) 1.

Claire est en colère

2.

3.

Claire est calme

C) 1.

Carole est fatiguée

2.

3.

Carole est reposée

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

L'enseignant(e) présente deux illustrations à la classe. Il (elle) pose des questions portant sur le sujet, l'action, l'objet et le résultat.

A) 1.

2.

Le garçon joue avec un cerf-volant et Il est content.

B) 1.

2.

La fille mange un gros cornet de crème glacée et elle est malade.

C) 1.

2.

La dame porte beaucoup de paquets et elle est fatiguée.

CHAPITRE II

D'autres éléments qui servent à construire un récit

ACTIVITÉ 1.1.

Objectif: L'élève identifie les éléments qui servent à construire un récit.

a) L'élève identifie la conjonction entre un sujet et un opposant.

1.

pipe

2.

pelote de laine

3.

os

grand-papa

b) L'élève identifie l'effet de la conjonction sur le sujet.

Dessin de l'élève

Grand-papa et sa pipe

- Dessine un
s'il est heureux
ou
s'il est triste.

c) L'élève identifie l'opposant.

1.

2.

3.

d) L'élève identifie la disjonction entre le sujet et l'objet.

Dessin de l'élève

Grand-papa

Une pipe

e) L'élève identifie l'effet de la disjonction sur le sujet.

Grand-papa seul
et triste

Figure choisie

Grand-papa heureux

1.

Grand-papa triste

2.

f) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Grand-papa et
grand-maman
se disputent la pipe.

g) L'élève identifie des moyens pour résoudre le conflit.

Grand-papa et
grand-maman
se disputent la pipe.

Dessin de l'élève

h) L'élève identifie l'état final du sujet.

1.

Grand-papa heureux

2.

Grand-papa triste

ACTIVITÉ 1.2

a) L'élève identifie la conjonction entre un sujet et un objet.

L'élève relie, à l'aide d'une flèche, le sujet (personne ou animal) à l'objet qui lui appartient.

chat

1.

pipe

2.

os

3.

pelote de laine

b) L'élève identifie l'effet de la conjonction sur le sujet.

Le chat et sa
pelote de laine

Dessin de l'élève

- Dessine un
s'il est heureux
ou
s'il est triste

c) L'élève identifie l'opposant.

1.

2.

3.

d) L'élève identifie la disjonction entre le sujet et l'objet.

Le chat

Dessin de l'élève

Une pelote de laine

e) L'élève identifie l'effet de la disjonction sur le sujet.

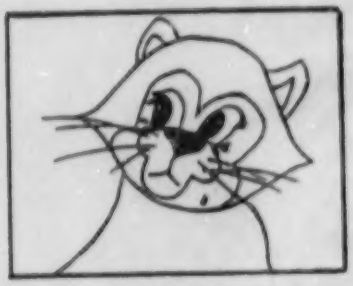
Figure choisie

Chat triste

1.

Chat heureux

2.



f) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Les deux chats se disputent
la pelote de laine

g) L'élève identifie des moyens pour résoudre le conflit.

Les deux chats se disputent
la pelote de laine

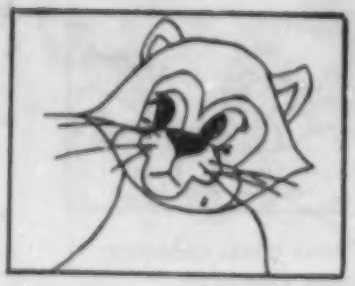
Dessin de l'élève

h) L'élève identifie l'état final du sujet.

1.

Chat heureux

2.



Chat triste

Récapitulation

1.

Le chat et sa pelote de laine.

2.

Le chat est content de jouer avec sa pelote de laine.

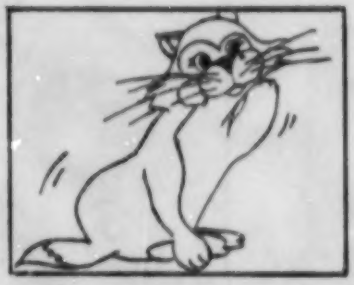
3.

L'autre chat lui enlève sa pelote de laine.

4.

Le chat n'a plus sa pelote de laine.

5.



Le chat est triste.

6.

Les deux chats se disputent la pelote de laine.

7.

Les deux chats décident de jouer ensemble.

8.

Le chat est heureux.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

Claude et son chien

Claude reçoit un chien pour son anniversaire. Il est très heureux. Il saute de joie. Mais sa soeur Marie lui enlève son chien. Claude est en colère. Il veut que Marie lui redonne son chien. Marie ne veut pas. Elle veut le garder. Ils continuent de se disputer. Alors, Claude propose une solution: "Redonne-moi mon chien et tu pourras le promener tous les jours." Marie accepte et lui redonne son chien. Claude est content de ravoir son chien.

A) Claude reçoit un chien pour son anniversaire.

1. 2. 3.

B) Claude est très heureux.

1. 2. 3.

C) Sa soeur Marie lui enlève son chien.

1. 2. 3.

D) Claude n'a plus de chien.

1. 2. 3.

E) Claude est en colère.

1. 2. 3.

F) Claude et Marie se disputent le chien.

1. 2. 3.

G) "Redonne-moi mon chien, dit Claude et tu pourras le promener tous les jours."

1. 2. 3.

H) Marie accepte et lui redonne son chien. Claude est content de ravoir son chien.

1. 2. 3.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève <u>invente</u> une histoire en respectant les éléments de structure du récit.

Cette activité de production se fait oralement.

CHAPITRE III

L'adjonction d'auxiliaire(s) dans le conflit

ACTIVITÉ 1.1

Objectif: L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et son action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.

LE MORCEAU DE POMME

Fifi, le moineau, s'est posé sur une branche d'arbre. Il a trouvé un morceau de pomme à grignoter. Poil-Dur, le castor, aimerait avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas lui donner. Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor. Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi. Croc-Croc donne le morceau de pomme à son ami, le castor.

1.

Fifi est posé sur une branche. Il a un morceau de pomme dans son bec.

2.

Poil-Dur, le castor, veut avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas donner le morceau de pomme à Poil-Dur

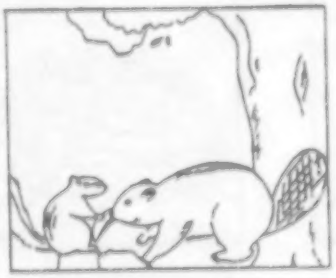
3.

Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor.

4.

Croc-Croc enlève le morceau de pomme à Fifi.

5.



Croc-Croc remet le morceau de pomme à Poil-Dur.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

CHOIX DE RÉPONSES:

1.

Le moineau offre une carotte au castor.

2.

Le moineau et le castor se disputent le morceau de pomme.

3.

Le castor ronge l'arbre où se trouve Fifi.

b) L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

L'écureuil

2.

Le porc-épic

3.

La souris

c) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire de l'opposant.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

L'écureuil court sur l'herbe.

2.

L'écureuil est dans l'arbre. Il enlève le morceau de pomme au moineau.

3.

L'écureuil mange le morceau de pomme.

ACTIVITÉ 1.2

LA BELLE ÉTOILE

Pouce-vert, le sapin, a une belle étoile accrochée à sa dernière branche. Pinchaud, le lapin, voudrait bien avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas se séparer de son étoile. Plume-noire, le corbeau, veut aider son ami, le lapin. Il vole jusqu'au sommet de l'arbre et prend l'étoile dans son bec. Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud, le lapin.

1.

Pouce-vert, le sapin, et son étoile.

2.

Pinchaud, le lapin, veut avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas s'en séparer.

3.

Plume-noire, le corbeau, veut aider Pinchaud.

4.

Plume-noire prend l'étoile dans son bec.

5.

Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Pinchaud et Pouce-vert

1.

Pinchaud arrache une branche du sapin.

2.

Pinchaud et Pouce-vert se disputent l'étoile.

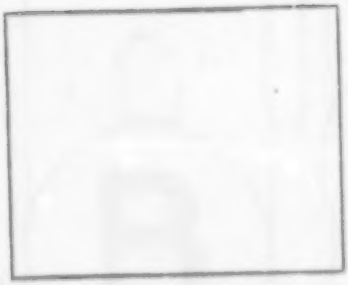
3.

Pinchaud et Pouce-vert se tiennent par la main.

b) L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant.

Dessin de l'élève

Pinchaud, le lapin.



Plume-noire, le corbeau.

c) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire de l'opposant.

Plume-noire, le corbeau

- Que fait le corbeau pour aider Pinchaud?
- Découpe l'illustration choisie et colle-la à côté de l'illustration représentant Plume-noire, le corbeau.

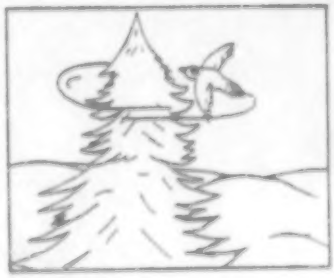
1.

Le corbeau prend l'étoile dans son bec.

2.

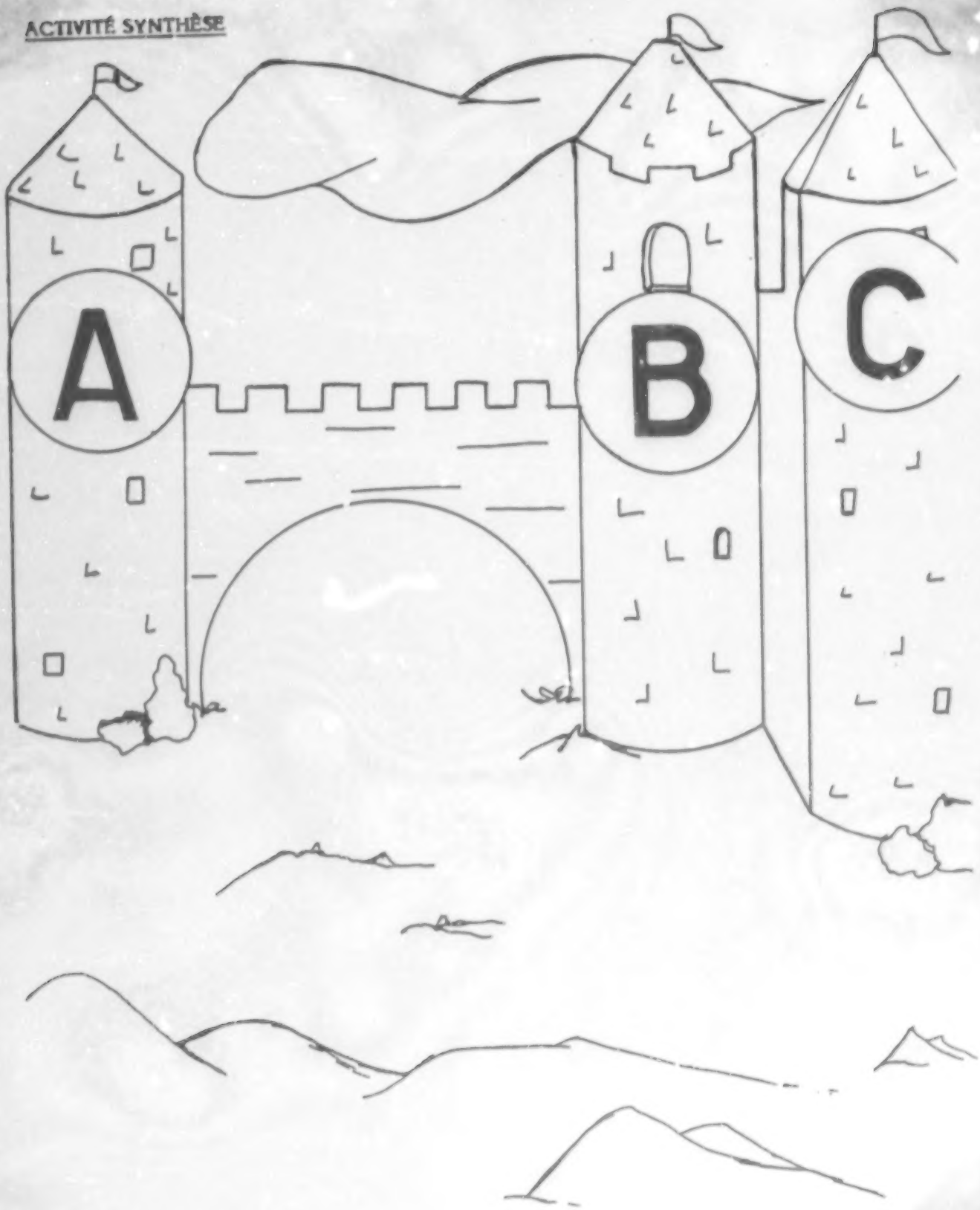
Le corbeau arrache une branche de l'arbre.

3.



Le corbeau vole autour de l'arbre.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE



ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

CHOIX DE RÉPONSES

a)

1.

Yvan et Igor se disputent le château.

2.

Yvan et Igor font du cheval ensemble.

3.

Yvan et Ygor se disputent une couronne.

b)

1.

La reine

2.

Le chevalier Gustave

3.

Coco, le clown

c)

1.

Le chevalier s'empare de la couronne du roi.

2.

Le chevalier s'empare du cheval du roi.

3.

Le chevalier s'empare du roi et le met en prison.

ACTIVITÉ 2

Objectif: **L'élève complète une histoire en y faisant entrer un auxiliaire de l'opposant et son action.**

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 3.1

Objectif: **L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et son action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.**

LE CERF-VOLANT

Olivier joue avec son cerf-volant. Son cerf-volant vole très haut dans le ciel. Olivier s'amuse: il est heureux. Zoé s'approche de lui et lui enlève son cerf-volant. Olivier est tout triste. Zoé s'enfuit avec le cerf-volant. Michel, qui a tout vu, court après Zoé. Michel rattrape Zoé. Il lui enlève le cerf-volant. Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est de nouveau heureux. Il a retrouvé son cerf-volant.

1.

Olivier joue avec son cerf-volant.

2.

Zoé lui enlève son cerf-volant.

3.

Olivier est triste.

4.

Michel reprend le cerf-volant à Zoé.

5.

Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est heureux.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

Olivier et Zoé jouent ensemble.

2.

Zoé prend le cerf-volant d'Olivier.

3.

Olivier et Zoé jouent au ballon.

b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

Un policier

2.

Zoé

3.

Michel

C) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire du sujet.

CHOIX DE RÉPONSES

1.

Michel reprend le cerf-volant à Zoé.

2.

Michel offre une pomme à Zoé.

3.

Michel reprend le chat à Zoé.

ACTIVITÉ 3.2

LES CAROTTES DE FROU-FROU, LE LAPIN

Frou-frou, le lapin, a reçu de belles carottes pour son dîner. Il est très content. Éclair, le cheval, aime bien les carottes lui aussi. Sans se gêner, il prend les carottes de Frou-frou, le lapin. Frou-frou est en colère. Marie-Jeanne, la fermière, arrive en courant. Elle enlève les carottes à Éclair. Marie-Jeanne redonne les carottes à Frou-frou. Frou-frou est tout content de pouvoir manger ses carottes.

1.

Frou-frou est content d'avoir des carottes.

2.

Éclair lui enlève les carottes.

3.

Frou-frou est en colère.

4.

La fermière enlève les carottes à Éclair.

5.

La fermière redonne les carottes à Frou-frou, qui est tout heureux.

a) L'élève identifie le conflit entre le sujet et l'opposant.

Frou-frou et Éclair

1.

Éclair et Frou-frou jouent à la balle.

2.

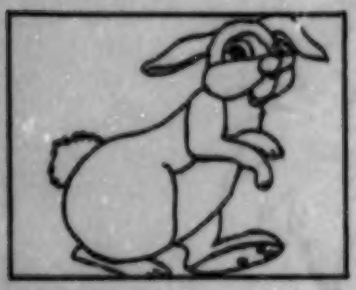
Éclair enlève les carottes à Frou-frou.

3.

Éclair enlève une pomme de laitue à Frou-frou.

b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet.

ILLUSTRATION



Frou-frou

DESSIN DE L'ÉLÈVE

La fermière

c) L'élève identifie l'action faite par l'auxiliaire du sujet.

La fermière

1.

La fermière enlève les carottes au cheval.

2.

La fermière caresse le cheval.

3.

La fermière donne de la laitue au cheval.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

B
A
C

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

CHOIX DE RÉPONSES

a)

1.

Bibi embrasse Coco.

2.

Bibi donne une banane à Coco.

3.

Bibi vole le chapeau de Coco.

b)

1.

Bibi, le singe

2.

Vizir, le magicien

3.

Hercule, le lion

c)

1.

Vizir fait réapparaître le chapeau sur la tête de Coco.

2.

Vizir serre la main de Coco.

3.

Vizir fait apparaître un lapin.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève complète une histoire en y faisant entrer un auxiliaire du sujet, son action et le résultat de cette action sur le sujet.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 5

Objectif: L'élève identifie les auxiliaires et leur action à l'intérieur d'un récit où existe un conflit entre un sujet et un opposant.

LE MORCEAU DE POMME

Fifi, le moineau, s'est posé sur une branche d'arbre. Il a trouvé un morceau de pomme à grignoter. Poil-Dur, le castor, aimerait avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas lui donner. Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor. Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi, le moineau. Croc-Croc, l'écureuil, donne le morceau de pomme à son ami le castor. Poil-Dur, le castor, plonge sous l'eau avec le morceau de pomme. Zouc, le canard, a tout vu. C'est l'ami de Fifi, le moineau. Il plonge sous l'eau et d'un seul coup de bec, il reprend le morceau de pomme. Zouc, le canard, sort de l'eau et remet à Fifi son morceau de pomme. Fifi, le moineau, est heureux. Il peut enfin grignoter son morceau de pomme.

1.

Fifi est posé sur une branche. Il a un morceau de pomme dans son bec.

2.

Poil-Dur veut avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas donner le morceau de pomme à Poil-Dur.

3.

Croc-Croc enlève le morceau de pomme à Fifi.

4.

Croc-Croc remet le morceau de pomme à Poil-Dur.

5.

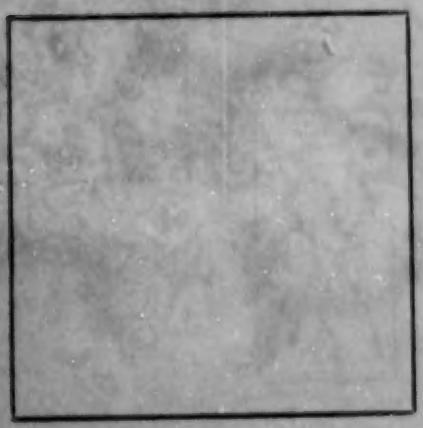
Zouc, le canard, enlève le morceau de pomme à Poil-Dur, le castor.

6.

Fifi, le moineau, est heureux. Il a son morceau de pomme.

a) L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et son action.

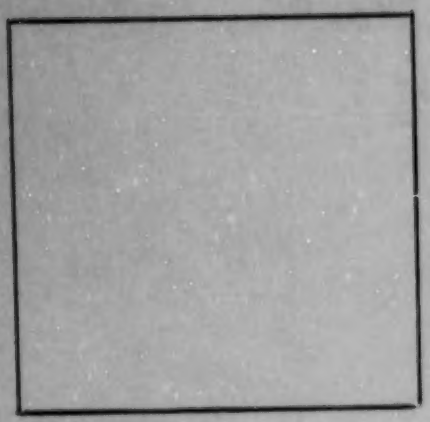
DESSIN DE L'ÉLÈVE



Croc-Croc, l'écureuil

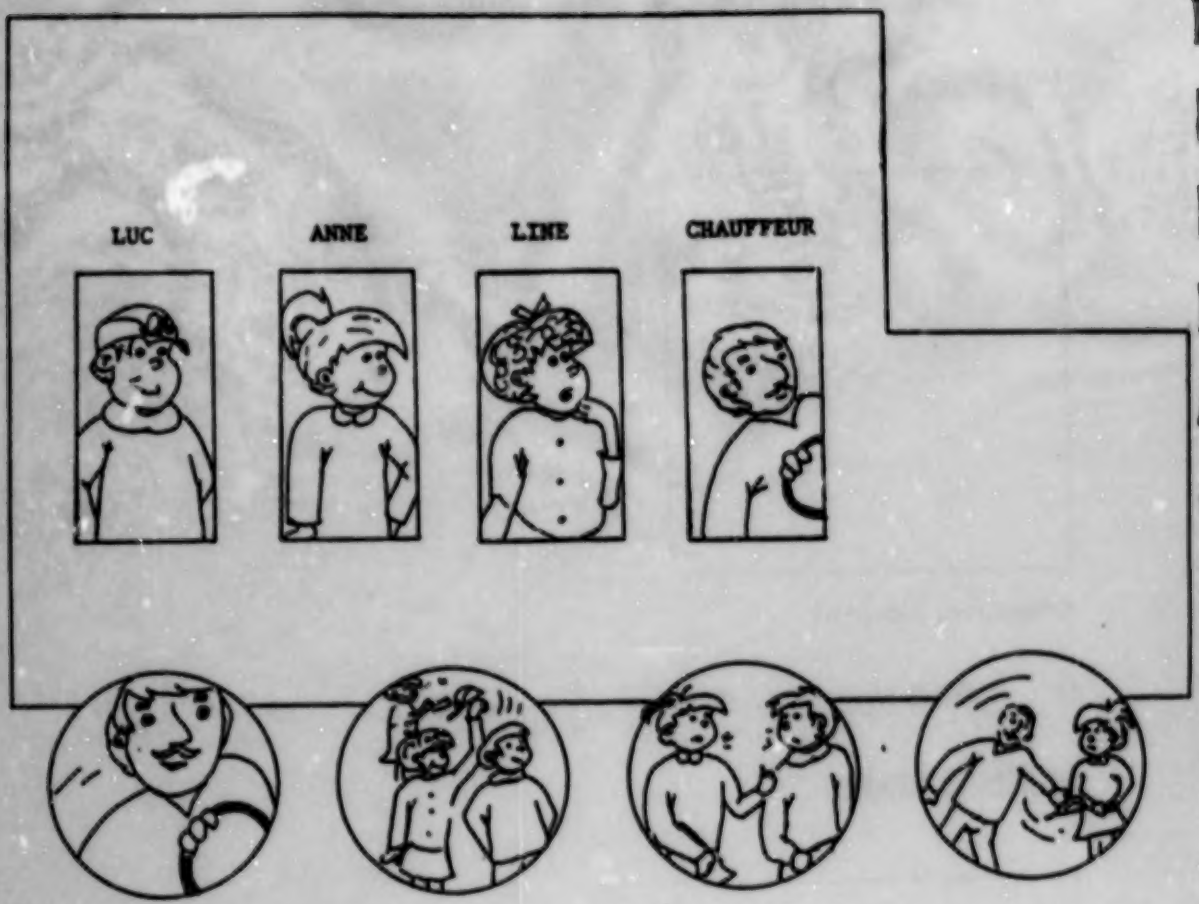
b) L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et son action.

DESSIN DE L'ÉLÈVE



Zouc, le canard

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE



ACTIVITÉ 6

Objectif: L'élève complète une histoire en y faisant entrer des auxiliaires, leur action respective et le résultat de ces actions sur l'état du sujet.

LE DOCUMENT SECRET

Le policier Filipo a en sa possession un document secret très important. Il ne veut pas le perdre. Sam Bin, un bandit, veut s'emparer du document.

Filipo, le policier

Sam Bin, le bandit

ACTIVITÉ 7

Objectif: L'élève invente une histoire en y faisant entrer un sujet, un opposant, leur auxiliaire, les actions respectives de ces auxiliaires et le résultat de ces actions sur le sujet.

1.

Phoque

2.

Ours blanc

3.

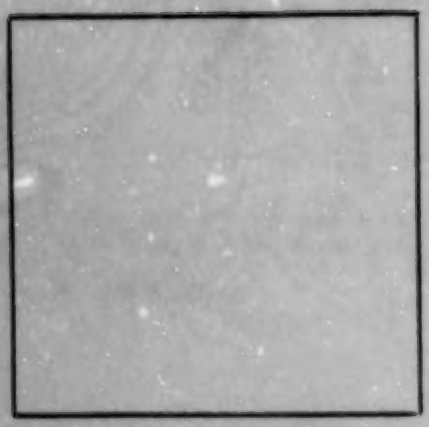
Chien esquimeau

4.

Enfant esquimeau

Dessin de l'élève

1.



2.

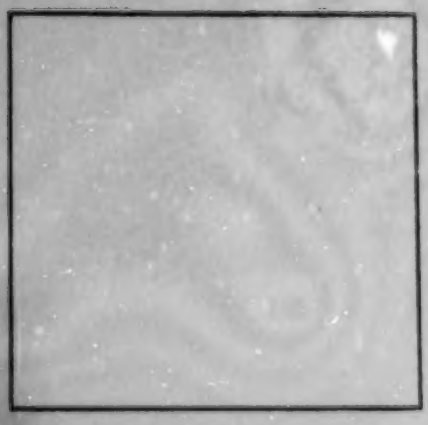
3.

État du sujet

4.

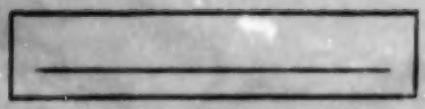
Dessin de l'élève

5.



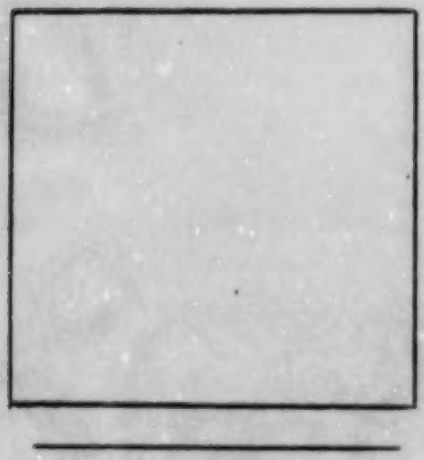
6.

7.

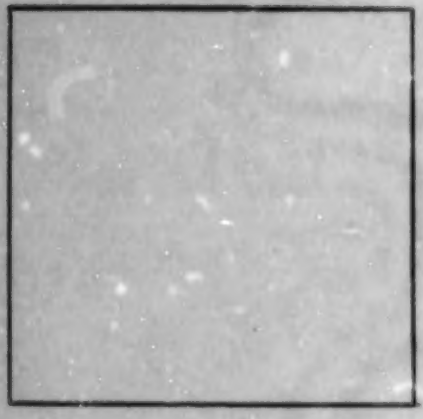


État du sujet

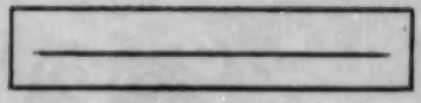
8.



9. Dessin de l'élève



10.



État du sujet

B

SIGNIFICATION

OBJECTIF GÉNÉRAUX:

1) amener l'élève à saisir les éléments de signification du récit simple.

2) amener l'élève à produire les éléments de signification du récit simple.

CHAPITRE I

Le temps et le lieu de l'action

ACTIVITÉ 1.1

Objectif: L'élève identifie le temps.

PRINTEMPS

A) (1) (2) (3) (4) (5)

ÉTÉ

B) (1) (2) (3) (4) (5)

AUTOMNE

C) (1) (2) (3) (4) (5)

HIVER

D) (1) (2) (3) (4) (5)

PRINTEMPS

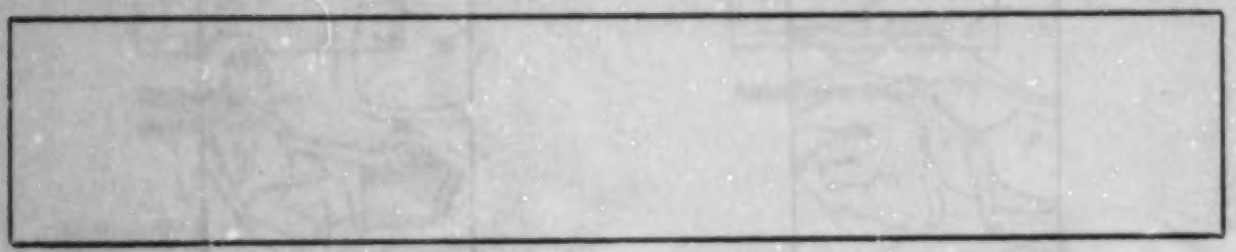
A)

ÉTÉ

B)

AUTOMNE

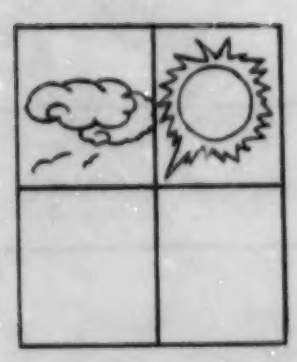
C)



HIVER

D)

ACTIVITÉ 1.2



ACTIVITÉ 1.3

1.

Animaux préhistoriques

2.

Enfant devant un ordinateur

3.

Maison sur la lune

4.

Chevalier à cheval devant son château.

5.

Enfant et son deltaplane

6.

Auto-volante

ACTIVITÉ 2

Objectif: **L'élève identifie le temps de l'action à l'intérieur d'un récit.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève identifie le lieu.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie le lieu de l'action à l'intérieur du récit.

CHOIX DE RÉPONSES:

1.

Le cirque

2.

Le château

3.

Le lac dans la forêt

4.

Le village dans une vallée

A) **Le chevalier Roland**

ILLUSTRATION

Le chevalier Roland, monté sur son cheval, aperçoit au loin un grand château. Il décide d'y passer la nuit. Le château est tout en pierres grises. Il y a de grandes tours. Un drapeau flotte sur une des tours. Le chevalier pénètre dans le château. Le seigneur du château l'invite à passer quelques jours avec lui.

B) **Le chasseur et l'orignal**

ILLUSTRATION

Benoît, le chasseur, se promène dans la forêt. C'est une forêt sombre aux arbres immenses. Benoît arrive près d'un lac. Un orignal nage dans le lac. Benoît prend son fusil. Il se prépare à tirer. Mais il se sent incapable de tuer un si bel animal. Il se contente de l'admirer.

C) **Zozo, le clown, en danger**

ILLUSTRATION

Zozo, le clown, jongle avec des assiettes au milieu de la piste du cirque. Près de la piste, il y a la cage des lions. La porte de la cage s'ouvre. Un lion s'échappe. Il se dirige vers Zozo. Heureusement, le dompteur de lions arrive en courant. Il ordonne au lion de retourner dans la cage. Ouf! Zozo, le clown, est sauvé.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

LE VOILIER PRIS DANS LA TEMPÊTE

Claire est seule sur son voilier. Il y a de gros nuages noirs dans le ciel. Il pleut. Il fait froid. Le vent souffle fort. Les vagues sont tellement hautes qu'elles risquent de renverser le voilier. Claire a peur. Soudain, elle aperçoit une petite île avec quelques arbres et de gros rochers. Ouf! Elle est sauvée.

1.

2.

3.

ACTIVITÉ 5

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant des éléments de temps et de lieu.

A) BOUBOULE ET LA PETITE SOURIS

1.

Voici Bouboule, l'éléphant.

2.

Il se promène...

_____

_____

_____

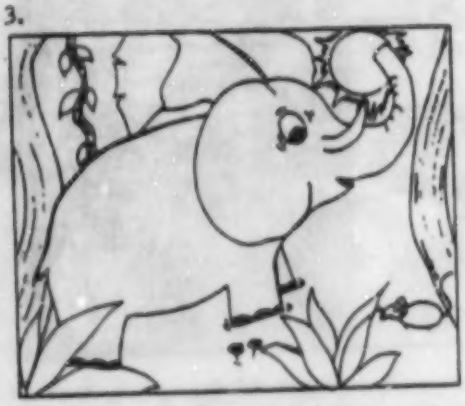
C'est l'été...

_____

_____

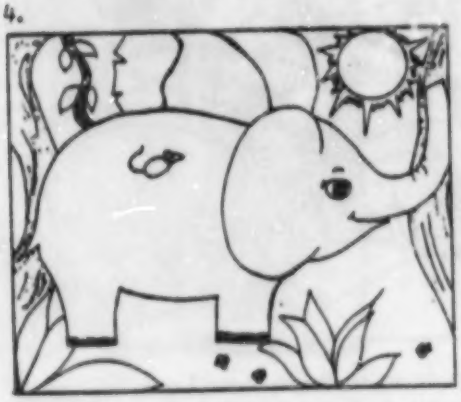
_____

3.



Soudain, il aperçoit une petite souris. Bouboule a peur des souris.

4.



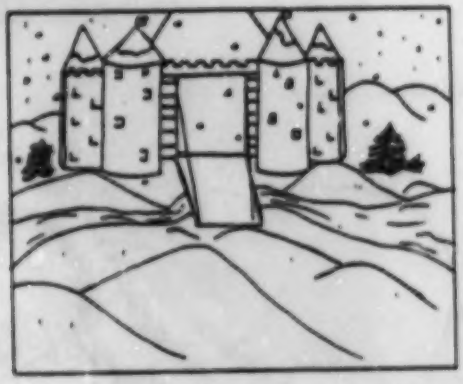
Mais la petite souris est si gentille que Bouboule oublie sa peur. Il accepte d'être son ami. Depuis ce jour, la petite souris se promène sur le dos de Bouboule.

B) LE CHEVALIER ULRIC ET LE CHEVAL

1.

Voici le chevalier Ulric.

2.



Il vit...

_____

_____

_____

C'est l'hiver...

_____

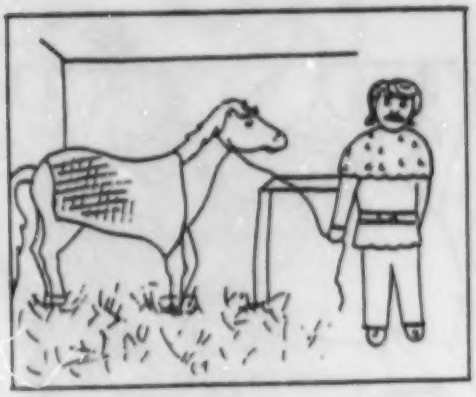
_____

_____

3.

Il aperçoit un beau cheval qui grelotte de froid dans la neige.

4.



Ulric amène le cheval dans l'écurie du château. Il lui donne à manger et lui met une couverture sur le dos. Depuis ce temps, Ulric et le cheval sont de grands amis.

C) RAZA, LA VOYAGEUSE DE L'ESPACE

1.

Voici Raza et sa bulle volante

2.

Elle voyage...

_____

_____

_____

C'est la nuit...

_____

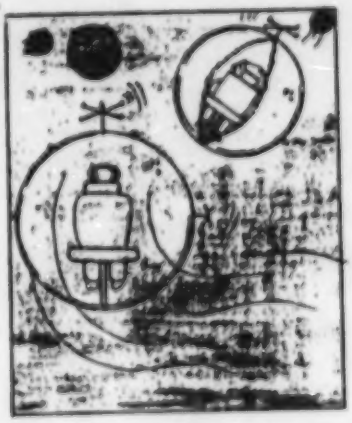
_____

_____

3.

Raza reçoit un appel de détresse. Zodac, un autre voyageur ne retrouve plus le chemin de sa planète.

4.



Raza, qui connaît toutes les planètes, l'aide à retourner chez lui.

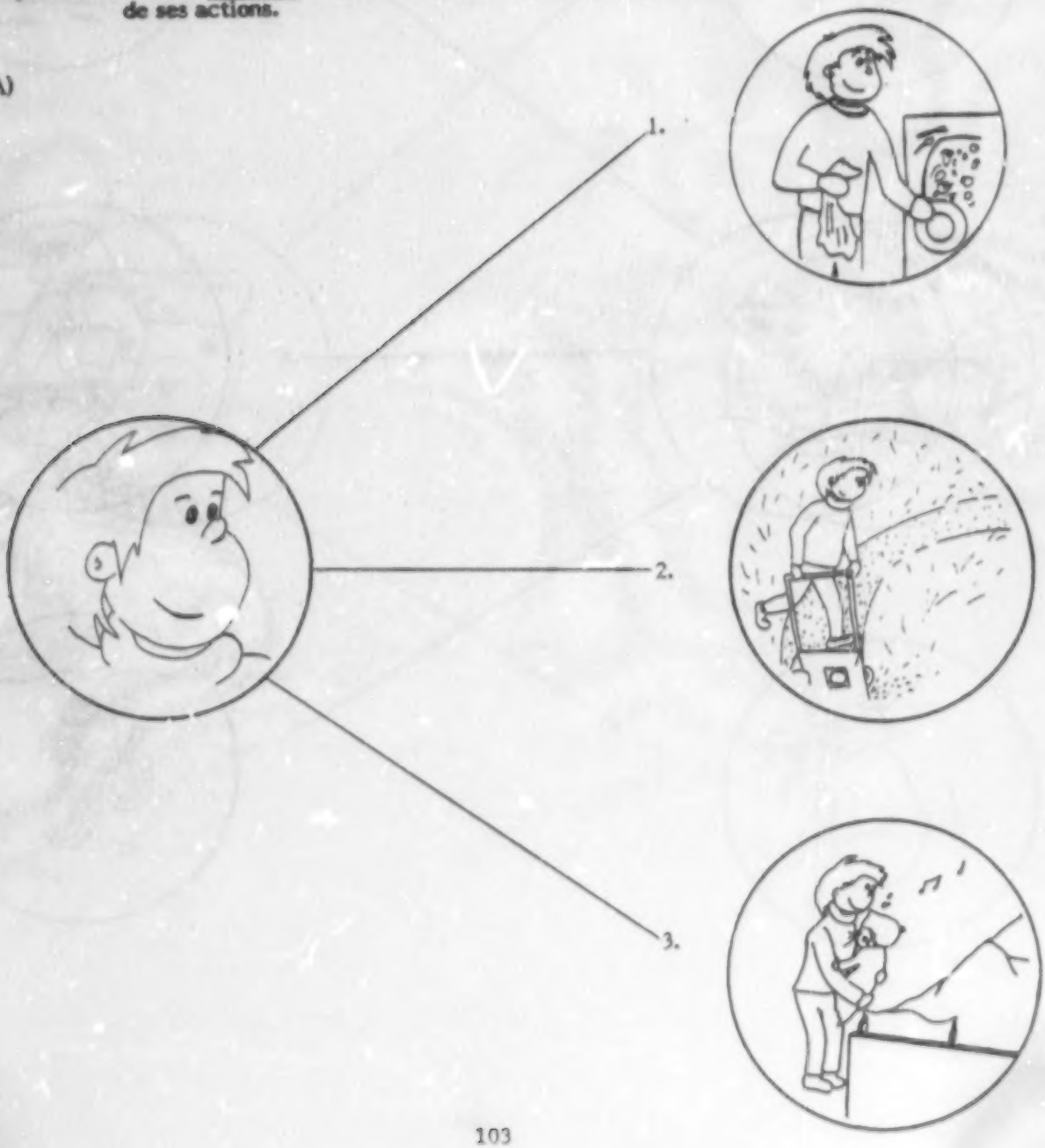
CHAPITRE II

La nature des personnages

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie la nature d'un personnage (personne/animal) par l'entremise de ses actions.

A)



B)

1.

2.

3.

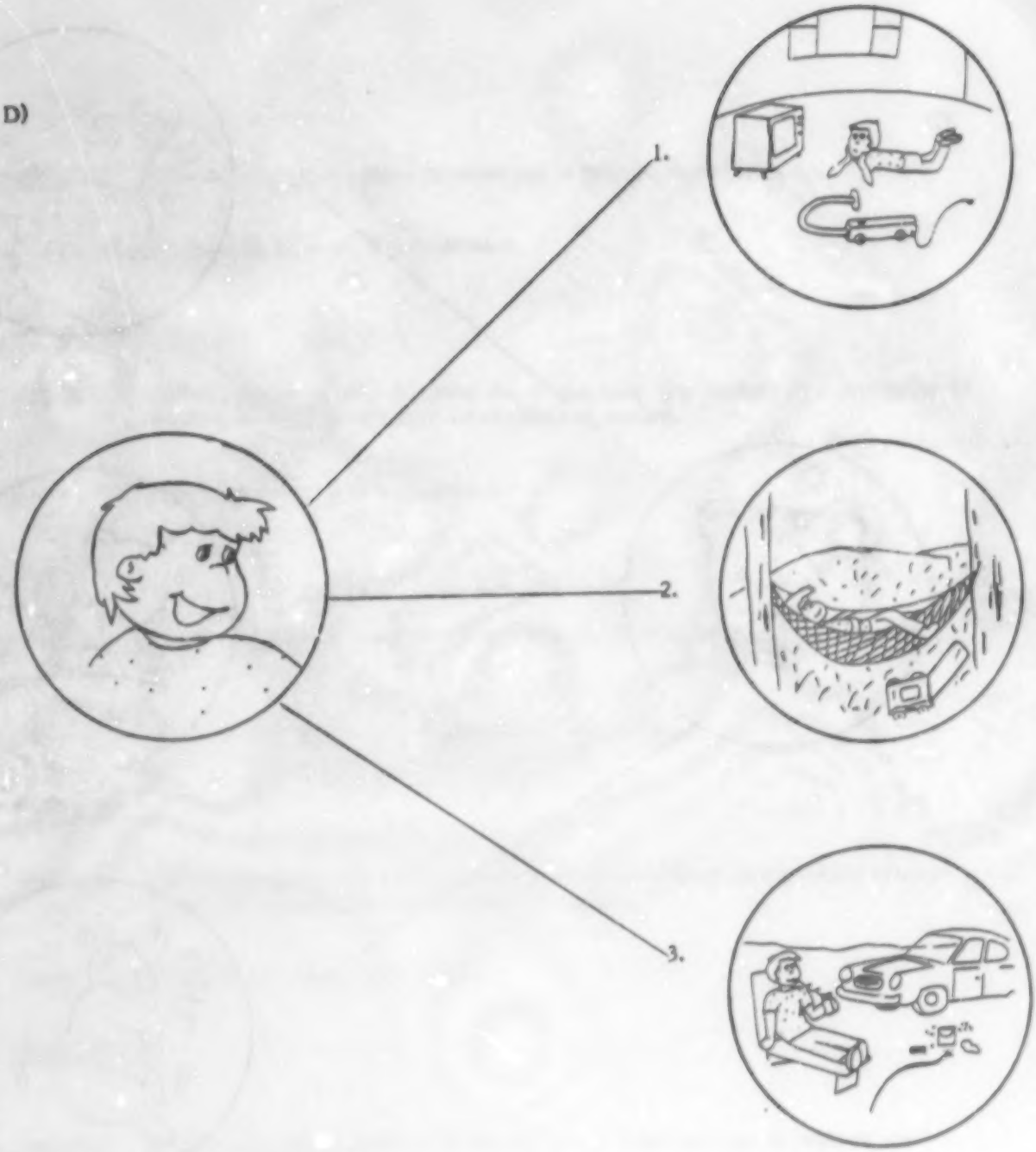
c)

1.

2.

3.

D)



ACTIVITÉ 2

Objectif: **L'élève identifie la nature du sujet par le biais de ses actions dans un récit.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant des actions qui précisent la relation du sujet avec l'objet et révèlent sa nature.**

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 4

Objectif: **L'élève identifie la nature de l'opposant par le biais de ses actions dans un récit.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 5

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'opposant envers l'objet du sujet, actions qui révèlent sa nature.**

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 6

Objectif: **L'élève identifie la nature de l'auxiliaire de l'opposant par le biais de ses actions dans un récit.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 7

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire de l'opposant envers l'objet du sujet, actions qui révèlent sa nature.

A) MILA, LA BALLERINE

1.

2.

3.

4.

_____ _____

_____ _____

_____ _____

B) LA SUCETTE MAGIQUE

1.

2.

3.

4.

ACTIVITÉ 8

Objectif: **L'élève identifie la nature de l'auxiliaire du sujet par le biais de ses actions dans un récit.**

Cette activité d'identification se fait oralement.

ACTIVITÉ 9

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire en vue d'aider le sujet à retrouver son objet, actions qui révèlent sa nature.**

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

1.

Tom, habite une petite cabane. Il a, pour seul compagnon, un cheval.

2.

Tom brosse la crinière de son cheval.

3.

Jean aperçoi. le cheval de Tom.

4.

Flac, la sorcière, donne du foin au cheval.

5.

Jean et Flac s'enfuient. Jean tient la crinière dans ses mains.

6.

Tom pleure, assis sur un tronc d'arbre. Un lutin apparaît.

7.

Flac et Jean sont changés en arbre.

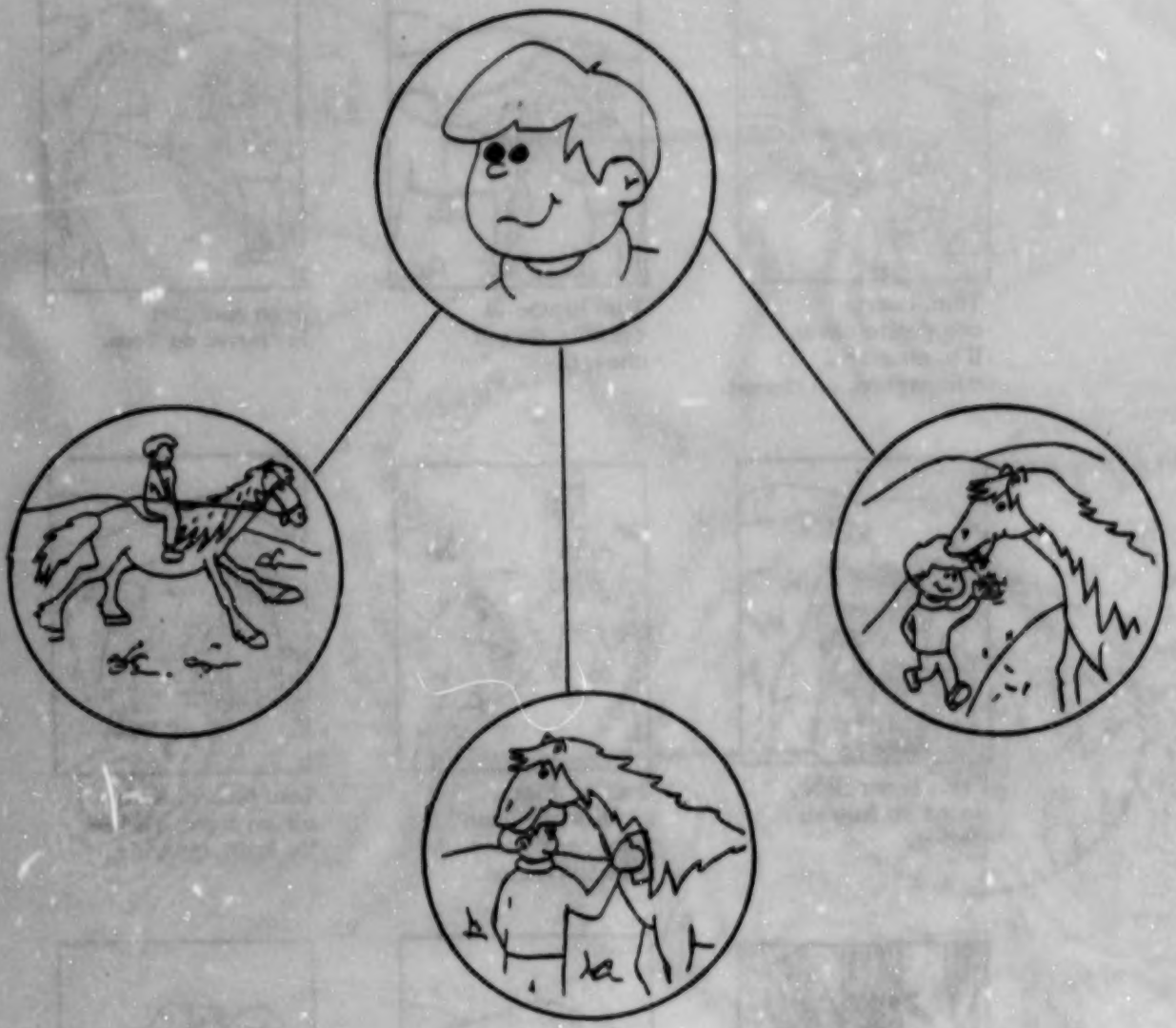
8.

Le lutin donne trois coups de baguette sur la crinière.

9.

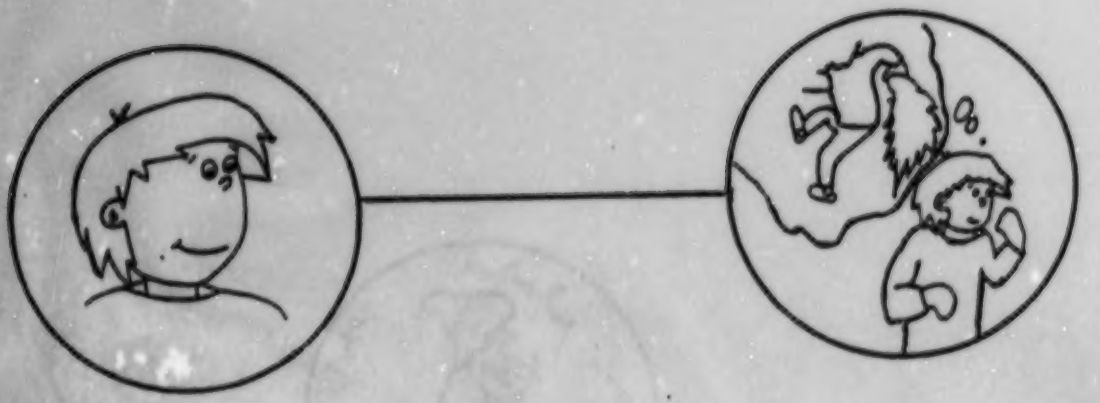
Tom est heureux. Son cheval a retrouvé sa crinière.

A)

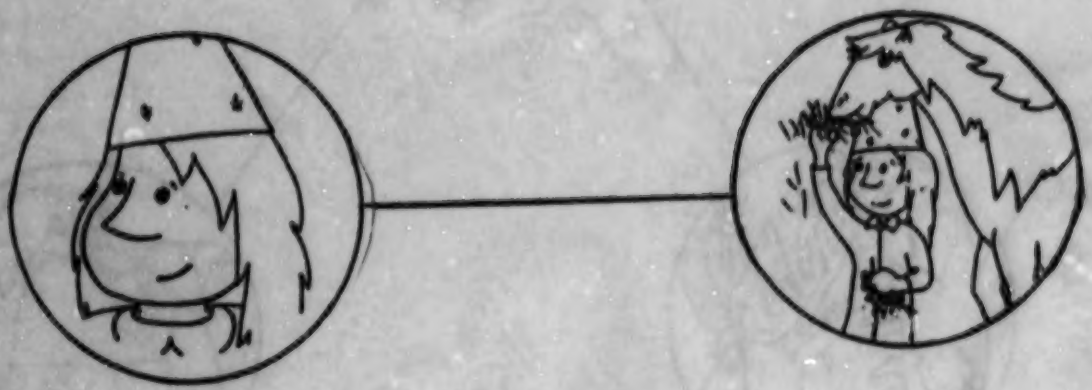


B)

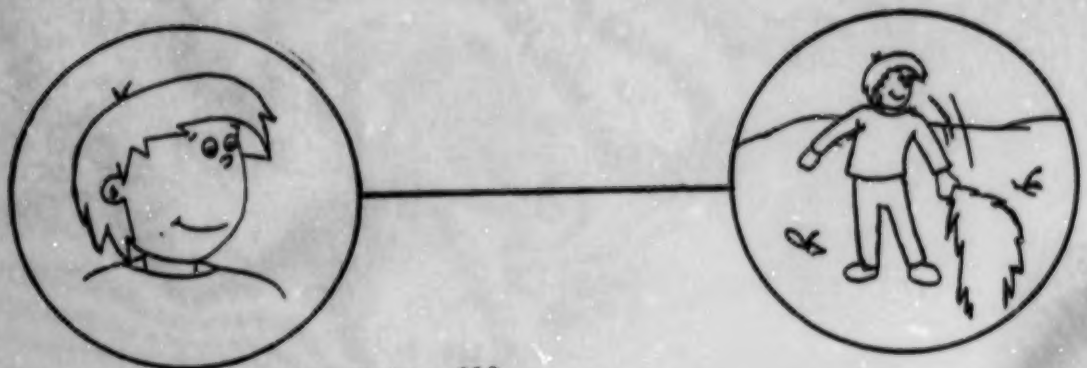
1.



2.



3.



c)

C

EXERCICES COMPLÉMENTAIRES

ACTIVITÉS D'IDENTIFICATION ET DE PRODUCTION

OBJECTIF GÉNÉRAL: aider l'élève à réviser les éléments de structure et de signification du récit simple.

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur le temps.

BOISÉE, LA VIEILLE MAISON ET MONSIEUR LE VENT

1.

2.

3.

4.

5.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur l'objet.

AMÉLIE ET LE RENARD

1.

2.

3.

4.

5.

6.

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève identifie l'illustration dans laquelle s'est glissée une erreur sur l'opposant.**

LE FILET DE PÊCHE DE PICO

1.

2.

3.

4.

5.

ACTIVITÉ 4.1

Objectif: **L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet et d'un opposant.**

CLAUDE ET SON CHIEN

1.

2.

3.

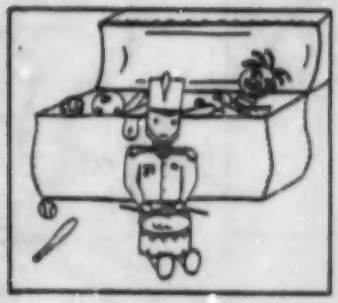
4.

5.

6.

7.

ACTIVITÉ 4.2



ACTIVITÉ 5.1

Objectif: L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet et d'un auxiliaire du sujet.

UNE AVENTURE DE FRIMAS, LE BONHOMME DE NEIGE

1.

2.

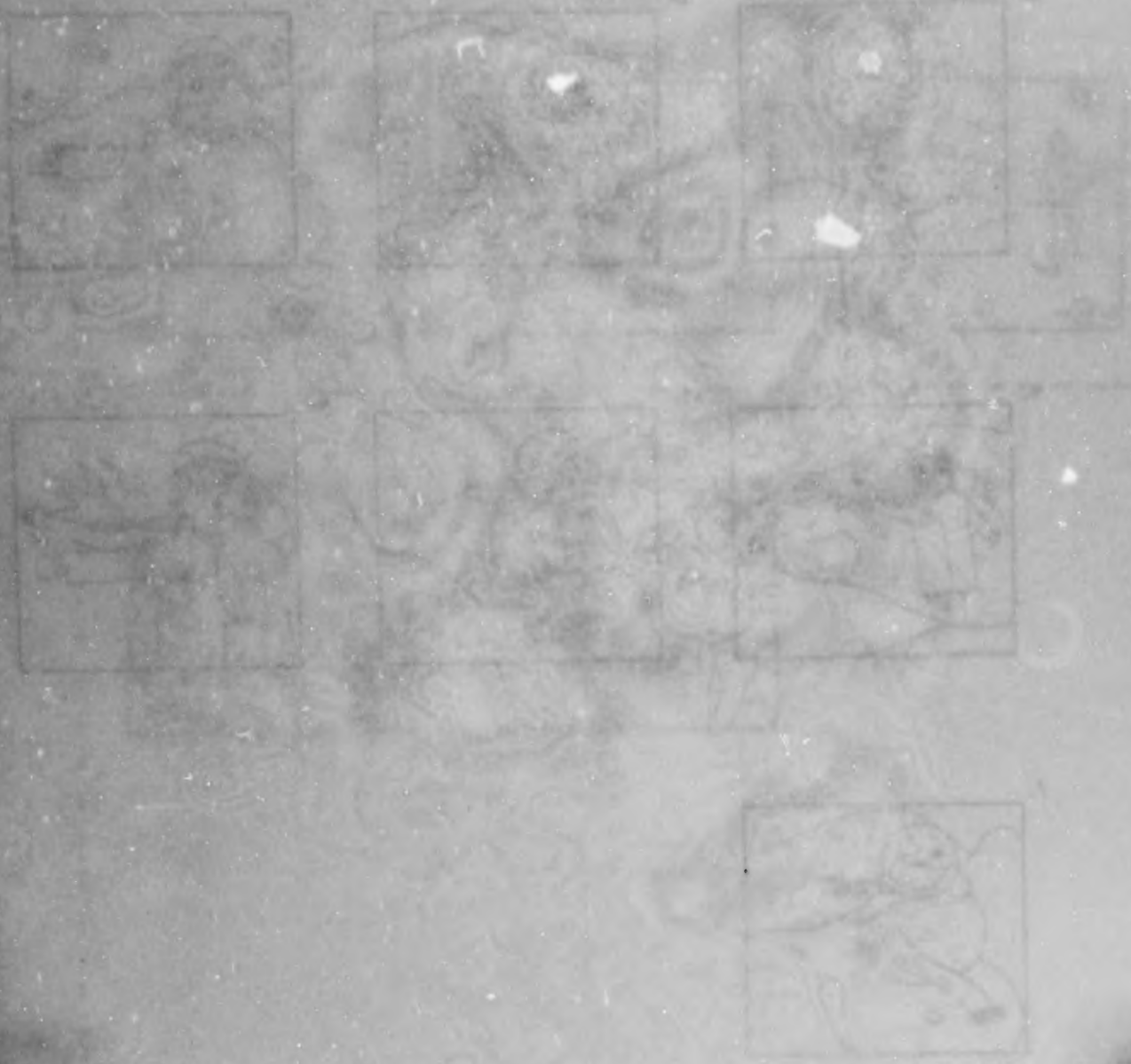
3.

4.

5.

6.

7.



ACTIVITÉ 5.2

ACTIVITÉ 6.1

Objectif: L'élève, à l'aide d'illustrations, raconte un récit qui comprend les actions d'un sujet, d'un opposant et celles de leur auxiliaire respectif.

LE TRAÎNEAU DE LUC

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

ACTIVITÉ 6.2

ACTIVITÉ 7

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action faite par l'opposant pour s'emparer de l'objet du sujet.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 8

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions faites par l'opposant et son auxiliaire pour s'emparer de l'objet du sujet.

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 9

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant:

a) l'action de l'auxiliaire pour aider le sujet à retrouver son objet

b) l'état du sujet qui en résulte.

Cette activité de production se fait oralement.

DEUXIÈME PARTIE

LA COMPLEXIFICATION DU RÉCIT

Objectifs généraux:

1) Amener l'élève à saisir des éléments de complexification du récit simple.

2) Amener l'élève à produire des éléments de complexification du récit simple.

CHAPITRE I

La relation sujet-objet: les états et l'objet abstrait

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie l'état initial du sujet disjoint de son objet et l'état final du sujet conjoint à son objet.

SÉRIE A

1) Zizi, le singe, a perdu sa banane.

Zizi, le singe, retrouve sa banane.

2) Lise n'a pas de ballon.

Lise trouve un ballon.

3) Luc a perdu sa guitare.

Luc retrouve sa guitare.

4) Olé, la vache, n'a pas de clochette

Olé, la vache, trouve une clochette.

SÉRIE B

1)

Zizi, le singe, est heureux.

Zizi, le singe, est malheureux.

2)

Lise est malheureuse.

Lise est heureuse.

3)

Luc est heureux.

Luc est malheureux.

4)

Olé, la vache, est malheureuse.

Olé, la vache, est heureuse.

ACTIVITÉ 2

Objectif: L'élève identifie des pictogrammes représentant des objets abstraits.

1.

amitié

2.

amour

3.

liberté

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève identifie l'objet abstrait à l'intérieur de petites histoires.

1. Céline est contente. Elle connaît un secret qu'elle ne veut partager avec personne. Un secret, c'est important. Il ne faut pas le dire si l'on veut que cela demeure un secret. Voilà pourquoi, Céline ne veut dire son secret à personne.

   Céline ne veut partager son _____ avec personne.

2. À l'école, Patrice s'est fait un nouvel ami. Il s'appelle Jean. Tous les jours, Patrice et Jean reviennent de l'école ensemble. Avant le souper, ils jouent dehors à toutes sortes de jeux amusants. Patrice est heureux de posséder l'amitié de Jean.

   Patrice possède l'_____ de Jean.

3. Joël est triste. Il vient de se disputer avec Lucie. Lucie ne veut plus être l'amie de Joël. Elle ne veut plus jouer avec lui. Joël est malheureux car il a perdu l'amitié de Lucie.

   Joel a perdu l'_____ de Lucie.

4. Hugo, le chevalier est en colère. Son ennemi, le prince Frédéric, l'a enfermé dans la prison du château. Hugo n'est plus libre. Il a perdu sa liberté.

Hugo, le chevalier, a perdu sa _____.

5. Grisette, la chatte, aime beaucoup Grisou, son chaton. C'est important pour un chaton l'amour de sa maman. Grisou est heureux parce qu'il possède l'amour de sa maman.

Grisou, le chaton, possède l'_____ de sa maman.

6. Frou-Frou, le poulain, s'amuse avec son père dans le pré. Furie, le cheval, aime beaucoup Frou-Frou. Mais aujourd'hui, Furie est parti: il a été vendu par le fermier. Ah! comme Frou-Frou est malheureux. Il a perdu l'amour de son père.

Frou-Frou a perdu l' _____ de son père.

ACTIVITÉ 4

Objectif: L'élève identifie l'objet abstrait à l'intérieur d'un récit.

A)

UN SECRET BIEN GARDÉ

Popol est malheureux. Son amie Julie lui a dit qu'elle avait un secret qu'elle ne veut dire à personne.

Mais Popol veut absolument connaître ce secret. Chaque jour, il demande à Julie de partager son secret avec lui. Julie refuse. Popol ne sait plus que faire pour convaincre Julie. Un après-midi, Popol décide d'aller pique-niquer au lac. Au moment où il allait partir, Julie arrive. Elle aimerait bien aller pique-niquer au lac elle aussi. "Je t'emmène, lui dit Popol, mais à une seule condition: dis-moi ton secret." Julie hésite, mais elle veut tellement aller pique-niquer qu'elle accepte de dévoiler son secret. "Enfin, se dit Popol, tout heureux; je vais connaître ce fameux secret".

Depuis ce jour, Popol et Julie ont un secret qu'ils ne veulent partager avec personne.

Question:

Au début de l'histoire, pourquoi Popol est-il si malheureux?

Réponse:

Il ne connaît pas le _____ de Julie.

B)

LE BALLON ROUGE

Le ballon rouge est prisonnier. Le marchand de ballons le tient solidement avec un bout de ficelle pour qu'il ne s'échappe pas.

"Ah! comme je suis malheureux", soupire le petit ballon rouge. Les oiseaux ont de la chance. Ils volent dans le ciel à leur guise. Ils sont libres."

"Ah! j'envie leur liberté", se lamente le ballon rouge. Si j'étais libre, je pourrais m'amuser avec le vent, aller très haut dans le ciel jusqu'à la lune."

Le ballon est si malheureux qu'il pâlit de jour en jour. Le marchand est en colère contre le ballon. Il laisse échapper la ficelle du ballon. Le ballon s'envole dans le ciel. Peu à peu, il reprend sa belle couleur rouge. Il est si heureux d'avoir retrouvé sa liberté. Depuis ce jour, le ballon se promène dans le ciel, libre comme les oiseaux.

Question:

- Au début de l'histoire, le ballon rouge est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?

- Encercle le mot qui te donne la réponse.

1. liberté 2. amour 3. amitié

C)

L'HISTOIRE DE RIFI ET MAX

Rifi est un petit moineau qui vit au milieu d'une forêt magnifique. Il habite dans un nid qu'il a construit sur les branches d'un sapin. Malgré cela, Rifi, le moineau, est malheureux. Il lui manque un ami avec qui il pourrait s'amuser.

"Comme la vie serait plus gaie, si je possédais l'amitié de quelqu'un", soupire-t-il.

"Mais je suis là, moi", s'écrie Max, le pigeon. Je veux bien être ton ami. J'arrive de très loin et je suis seul moi aussi."

"Merveilleux, répond Rifi. Nous habiterons ensemble dans mon nid". Ils deviennent amis et passent tout l'automne à voler de branche en branche, à chercher de la nourriture et à se tenir bien au chaud au creux du nid. Rifi, le moineau, n'avait jamais été aussi heureux de sa vie.

Mais un jour, un autre pigeon se pose près du nid de Rifi et de Max.

"L'hiver arrivera bientôt dit l'autre pigeon à Max. Viens avec moi vivre dans un pays plus chaud". Max est tenté de suivre l'autre pigeon. L'hiver est si froid par ici. Mais Rifi, le moineau, ne veut pas le laisser partir. Il serait de nouveau trop malheureux sans l'amitié de Max. Il explique tout cela à son ami le pigeon. Mais il ne réussit pas à convaincre Max qui part avec l'autre pigeon.

Rifi est malheureux. Il devra passer l'hiver seul sans l'amitié de Max, le pigeon.

Question:

- À la fin de l'histoire, Rifi, le moineau, est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?

- Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

1.
liberté

2.
amour

3.
amitié

D)

LES CROCODILES CROC ET MIMI

Croc, le crocodile, s'ennuie. Il est tout seul depuis que Mimi l'a quitté. Il est tellement malheureux que de grosses larmes coulent sur sa peau et se jettent dans le marais.

"Comme je l'aime, ma petite Mimi, murmure-t-il. Je ne peux vivre sans elle".

Un jour, malgré la pluie qui tombe, Croc part à la recherche de sa bien-aimée. Il la cherche partout. Après avoir longtemps marché, Croc aperçoit Mimi, couchée près d'un arbre. Il lui crie: "Mimi! Mimi!" Mimi ouvre les yeux et aperçoit Croc. Elle court à sa rencontre. Croc est heureux. Il serre Mimi dans ses pattes.

Soudain, Croc voit un chasseur de crocodiles avec un filet. Le chasseur jette le filet sur les deux crocodiles. Croc a juste le temps de s'échapper, mais Mimi est prisonnière du terrible chasseur. Croc est malheureux: son amie est prise dans le filet. Rapidement, Croc saute sur le chasseur. Le chasseur tombe par terre. Il a tellement peur qu'il se relève rapidement et se sauve à toute vitesse.

Croc coupe le filet avec ses dents et délivre Mimi. Mimi lui saute au cou. Croc est heureux. Il a retrouvé l'amour de Mimi.

Question:

À la fin de l'histoire, Croc est heureux parce qu'il a retrouvé quelque chose. Qu'est-ce qu'il a retrouvé?

Réponse:

Dessine le pictogramme qui représente ce qu'il a retrouvé.

ACTIVITÉ-SYNTHÈSE

LE LION EN CAGE

Léo, le lion, a été capturé et mis en cage. Maintenant, il habite dans un grand cirque. Léo est malheureux. Il ne peut plus se promener dans la jungle, libre comme tous les autres animaux.

Au cirque, le dompteur de lions lui donne des coups de fouet pour qu'il saute par-dessus un cercle de feu. Léo, le lion, n'aime pas le dompteur, ni le cirque. Léo voudrait retrouver sa liberté et retourner dans la jungle. "Comment pourrais-je m'échapper?", se demande le lion.

Un jour, le dompteur de lions donne de la nourriture et de l'eau à Léo. Le dompteur oublie de fermer la porte de la cage derrière lui. Léo, le lion, en profite pour s'échapper. Léo est heureux: il est enfin libre.

Mais le dompteur s'est aperçu de la disparition du lion. Le dompteur prend une chaise et un fouet. Il rattrape Léo. Le dompteur fait claquer son fouet pour effrayer Léo. Il utilise la chaise pour se protéger. Le dompteur réussit à ramener Léo dans sa cage.

Léo est malheureux. Il ne pourra plus jamais retrouver sa liberté.

1) Comment est Léo, le lion, au début de l'histoire?

Encercle le mot montrant comment est Léo, le lion.

heureux malheureux

2) Léo, le lion, est malheureux parce qu'il a perdu quelque chose. Qu'est-ce qu'il a perdu?

Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

liberté

amour

amitié

3) Comment est Léo, le lion, quand il retrouve sa liberté?

Complète la phrase suivante.

Léo, le lion, est _____.

4) Comment est Léo, le lion, quand il perd encore une fois sa liberté?

Encercle le pictogramme qui te donne la réponse.

CHAPITRE II

Le redoublement des actions des personnages

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève met en ordre les illustrations portant sur les actions du sujet à la quête de son objet à l'intérieur d'un récit.

A)

NOÉMIE ET LE POT DE BISCUITS

Noémie vient tout juste de se réveiller. Tout le monde dort encore dans la maison. Le soleil vient à peine de se lever. Noémie a faim: elle se dirige vers la cuisine. Elle aperçoit un pot de biscuits sur le comptoir de cuisine. Noémie aimerait bien manger des biscuits. Elle s'approche du comptoir. Elle se met sur la pointe des pieds pour atteindre le pot de biscuits, mais elle est trop petite. Noémie est malheureuse. Elle ne pourra pas manger de biscuits.

Oh! mais Noémie ne se décourage pas si vite. Elle prend un tabouret et monte dessus. Grognon, le chien de la maison, s'approche d'elle et jappe très fort. Surprise, Noémie tombe par terre. "Jamais, je ne mangerai de biscuits", se dit-elle.

Noémie attend que le chien sorte, de la cuisine. Puis doucement, elle tire la table de la cuisine vers le comptoir, monte dessus et s'empare du pot de biscuits.

Noémie est heureuse. Elle peut enfin manger des biscuits.

Illustrations

1. 2. 3.

B)

UN NID POUR UNE HIRONDELLE

C'est le printemps. Toutes les hirondelles sont revenues au pays, après avoir passé l'hiver dans un endroit plus chaud. Mais Mimi, la petite hirondelle, est malheureuse. Toutes les autres hirondelles savent comment construire un nid. Mais Mimi est tellement malhabile qu'elle ne sait pas le faire. "Il faut que je me trouve un nid déjà fait" dit-elle. Elle part aussitôt à la recherche d'un nid.

Soudain, que voit-elle, entre les branches d'un sapin? Un joli petit nid. Personne ne semble l'habiter. Mimi, l'hirondelle, s'installe dans le nid, heureuse d'avoir trouvé un logis. Mais sa joie est de courte durée. Une corneille arrive et lui ordonne de déguerpir. Mimi, l'hirondelle, n'est pas de taille à se battre contre une corneille. Elle quitte donc le nid, malheureuse d'être de nouveau sans abri.

Courageusement, elle continue à chercher. En survolant un parc, elle remarque une cabane d'oiseaux accrochée à un arbre. "Que c'est joli! pense Mimi. Peut-être pourrais-je l'habiter?" Elle s'approche doucement, craignant qu'un autre oiseau y soit déjà installé. Mais non la cabane est vide. Mimi s'installe confortablement. Elle y habite plusieurs jours sans que personne ne vienne la déranger. "C'est merveilleux, se dit Mimi, l'hirondelle. J'ai enfin trouvé un joli endroit où habiter."

Illustrations

1.

2.

ILLUSTRATIONS

A)

Noémie monte sur la table.

Noémie monte sur le tabouret.

Noémie se met sur la pointe des pieds.

B)

Mimi trouve une cabane d'oiseaux.

Mimi trouve un nid dans un sapin.

ACTIVITÉ 2

Objectif: **L'élève identifie à l'intérieur d'un récit:**

1) **les actions du sujet à la quête de son objet**

2) **leur résultat**

3) **les causes de ces résultats**

LE CHIEN ET LA LUNE

Un soir, Pouf, le chien, regarde la lune. "Comme elle est belle! pense-t-il. Il me la faut absolument. Je suis trop malheureux sans elle." Alors, il trouve une longue, longue échelle et commence à grimper. Arrivé au haut de l'échelle, il s'aperçoit qu'il a à peine dépassé les nuages. Mon échelle est trop petite, se dit Pouf, tout malheureux. Il faut que je trouve autre chose."

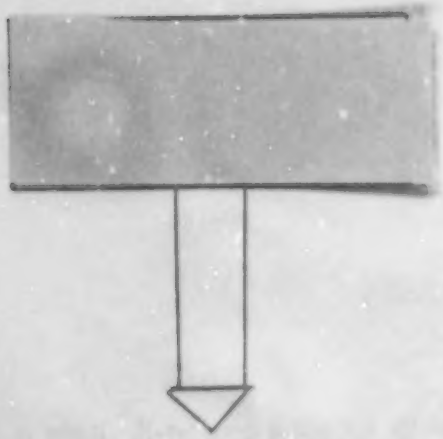
Il descend de l'échelle et se met à réfléchir longuement. "Ça y est, j'ai trouvé." Il gonfle des dizaines de ballons qu'il accroche à son dos. Et voilà Pouf, le chien, qui s'envole haut dans le ciel. Mais un oiseau passant près de lui, s'amuse à crever tous les ballons. Pouf retombe brutalement sur le sol. "Décidément, je n'y arriverai jamais", songe-t-il tristement.

De nouveau, Pouf pense au moyen qu'il pourrait prendre pour aller décrocher la lune. "Et si je fabriquais une fusée?" Aussitôt dit, aussitôt fait. Pouf, le chien, part en fusée. Arrivé près de la lune, il sort un immense filet, capture la lune et la ramène sur la terre.

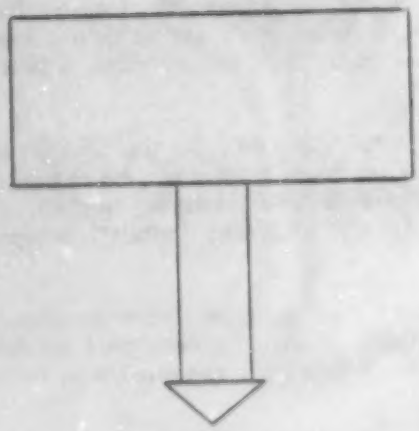
Depuis ce temps, Pouf, le chien, vit heureux avec la lune.

A)

1.



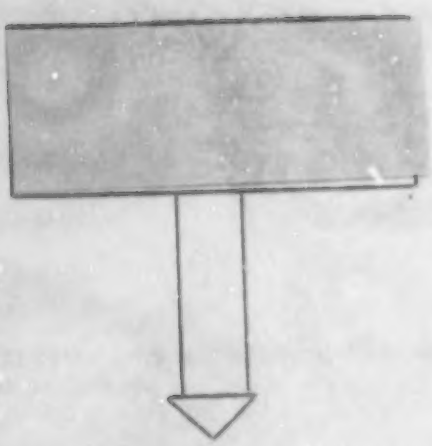
2.



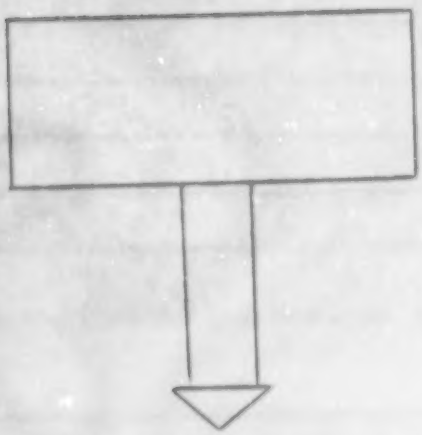
3.

B)

1.



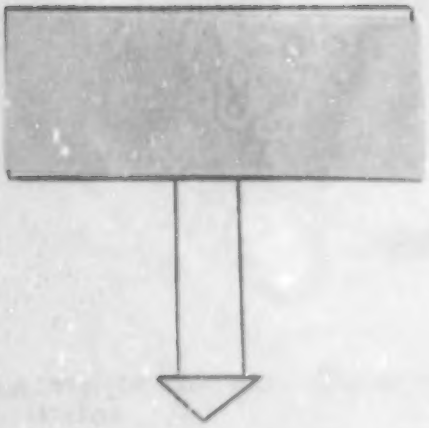
2.



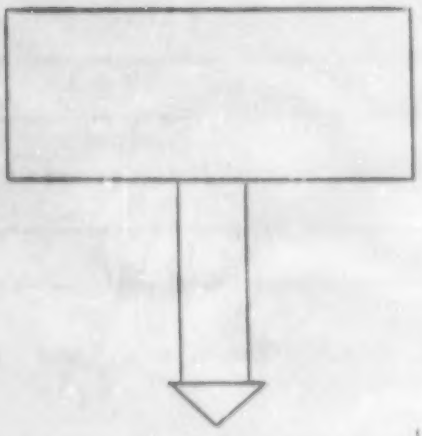
3.

C)

1.



2.



3.

ACTIVITÉ 3

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions du sujet à la quête de son objet.

A)

KARINE ET SON CHAT

C'est l'été. Le soleil brille. Karine marche dans les rues de la ville. Elle est triste. Elle veut un chat.

Mais André prend le chat de Karine. Karine est malheureuse.

Karine est contente. Elle a retrouvé son chat.

B)

BIBI, L'OURSON

Bibi, l'ourson, se promène dans la forêt. Il est malheureux. Il n'a pas d'ami.

_____

_____

_____

_____

_____

Mais Max, le loup, lui vole l'amitié de _____

_____

_____

_____

_____

_____

Bibi, l'ourson, est heureux. Il a retrouvé l'amitié de _____

ACTIVITÉ 4

Objectif: **L'élève identifie l'auxiliaire du sujet et les actions qu'il pose pour aider le sujet dans la quête de son objet.**

A)

PIRA, LA JUMENT

Pira, la jument, est enfermée dans l'écurie du château. Elle rêve de liberté. Elle veut être libre, galoper dans la forêt à son aise. Un jour, Zozo, le bouffon du roi, vient lui rendre visite. Zozo s'aperçoit du chagrin de la jument et décide de l'aider.

À la nuit tombée, Zozo retourne à l'écurie et ouvre la porte pour que Pira, la jument, s'évade. Malheureusement, le garçon d'écurie est là et surveille la jument. Pira n'a pas le temps de s'enfuir. Le garçon d'écurie referme violemment la porte. "Jamais, je ne pourrai m'évader de cette écurie", pense Pira, la jument. Elle s'allonge par terre et se met à pleurer.

Mais Zozo, le bouffon, ne se décourage pas si vite. Il attend que le garçon d'écurie s'endorme. Alors, il s'approche de l'écurie sans faire de bruit. Rapidement, il ligote le garçon d'écurie et libère Pira, la jument.

Pira piaffe de joie. Elle remercie Zozo, le bouffon, de son aide, puis galope jusqu'à la forêt. Elle est enfin libre!

1. Qui vient aider Pira la jument?
Encercle la réponse et écris son nom sous l'illustration.

2. Que fait Zozo, le bouffon, la première fois, pour aider Pira, la jument?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: _____

_____

_____

3. Que fait Zozo, le bouffon, la deuxième fois, pour aider Pira, la jument?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: _____

_____

_____

B)

LA PETITE GOUTTE DE PLUIE

Finette, la petite goutte de pluie est chagrinée. Elle se retrouve toute seule sur une branche d'arbre après un violent orage. Elle voudrait retourner dans son nuage. Mais le nuage est si loin. Jamais elle n'y arrivera toute seule.

Zim, le moineau, entend les pleurs de la petite goutte de pluie. "Je vais t'aider" dit-il. Zim, le moineau, prend la goutte de pluie sur une de ses ailes et s'envole vers le nuage. Mais un gros coup de vent s'amuse à souffler sur les ailes du moineau. Finette, la goutte de pluie, glisse de l'aile et retombe sur la branche de l'arbre. "Nous n'y arriverons jamais", se lamente la petite goutte de pluie.

Mais Zim, le moineau, a une autre idée. Il cache la goutte de pluie à l'intérieur d'une fleur. Zim prend la tige de la fleur dans son bec et transporte ainsi la petite goutte de pluie, bien à l'abri, jusqu'au nuage.

Finette, la goutte de pluie, retrouve avec joie son nuage.

1. Qui vient aider Finette, la goutte de pluie?
Encercle la réponse et écris son nom sous l'illustration.

2. Que fait Zim, la première fois, pour aider Finette, la goutte de pluie?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: _____

_____

_____

3. Que fait Zim, la deuxième fois, pour aider Finette, la goutte de pluie?
Écris ta réponse sur les lignes ci-dessous.

Réponse: _____

_____

_____

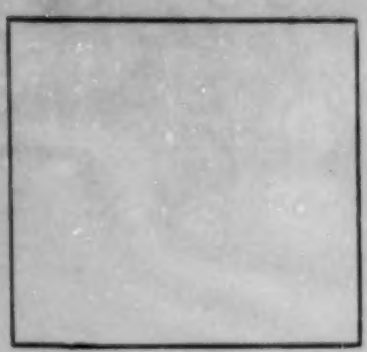
ACTIVITÉ 5

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'auxiliaire pour venir en aide au sujet.

FOUFOU, LE SINGE

Foufou, le singe, a beaucoup de chagrin. Il vit dans une cage au zoo. Il veut être libre. Mais il ne sait pas comment sortir de cette cage. Un jour, Line, une petite fille qui habite près du zoo, vient rendre visite au singe. Elle se rend compte que Foufou n'aime pas vivre enfermé dans une cage. Elle veut l'aider.

Foufou saute de joie. Il est libre. Il court partout en faisant un bruit d'enfer. Jules, le gardien du zoo, entend tout ce vacarme. Il accourt et voit Foufou, le singe, en liberté. Il a vite fait d'attraper Foufou. Il lui passe une chaîne autour du cou et le ramène dans la cage. Voilà notre pauvre Foufou de nouveau enfermé. Comme il est triste. Line a assisté à toute la scène. Elle ne se décourage pas.



Foufou sort de la cage sans faire de bruit et s'enfuit avec Line. Foufou, le singe, est heureux. Il goûte enfin à la liberté.

ACTIVITÉ 6

Objectif: L'élève identifie les deux auxiliaires du sujet dans un récit et leur action respective pour aider le sujet dans la quête de son objet.

A)

L'HISTOIRE D'ALBA, LA ROSE

L'orage est à peine terminé. Toutes les fleurs du jardin ont été abîmées par la pluie et le vent. Mais Alba, la rose, est la plus touchée. Le vent l'a complètement déracinée. Si personne ne vient la replanter dans la terre, elle mourra. Alba est désespérée. Vite, elle a besoin d'aide.

Par bonheur, Jules, le jardinier, fait le tour du jardin et voit la rose complètement déracinée. Sans attendre, il la replante soigneusement dans la terre. Ouf! Alba respire de nouveau, ses racines sont bien fixées dans la terre humide.

Mais Grési, la taupe, passe sous la rose en creusant un tunnel et la déterre complètement. Voilà de nouveau Alba, hors de terre, presque sans vie.

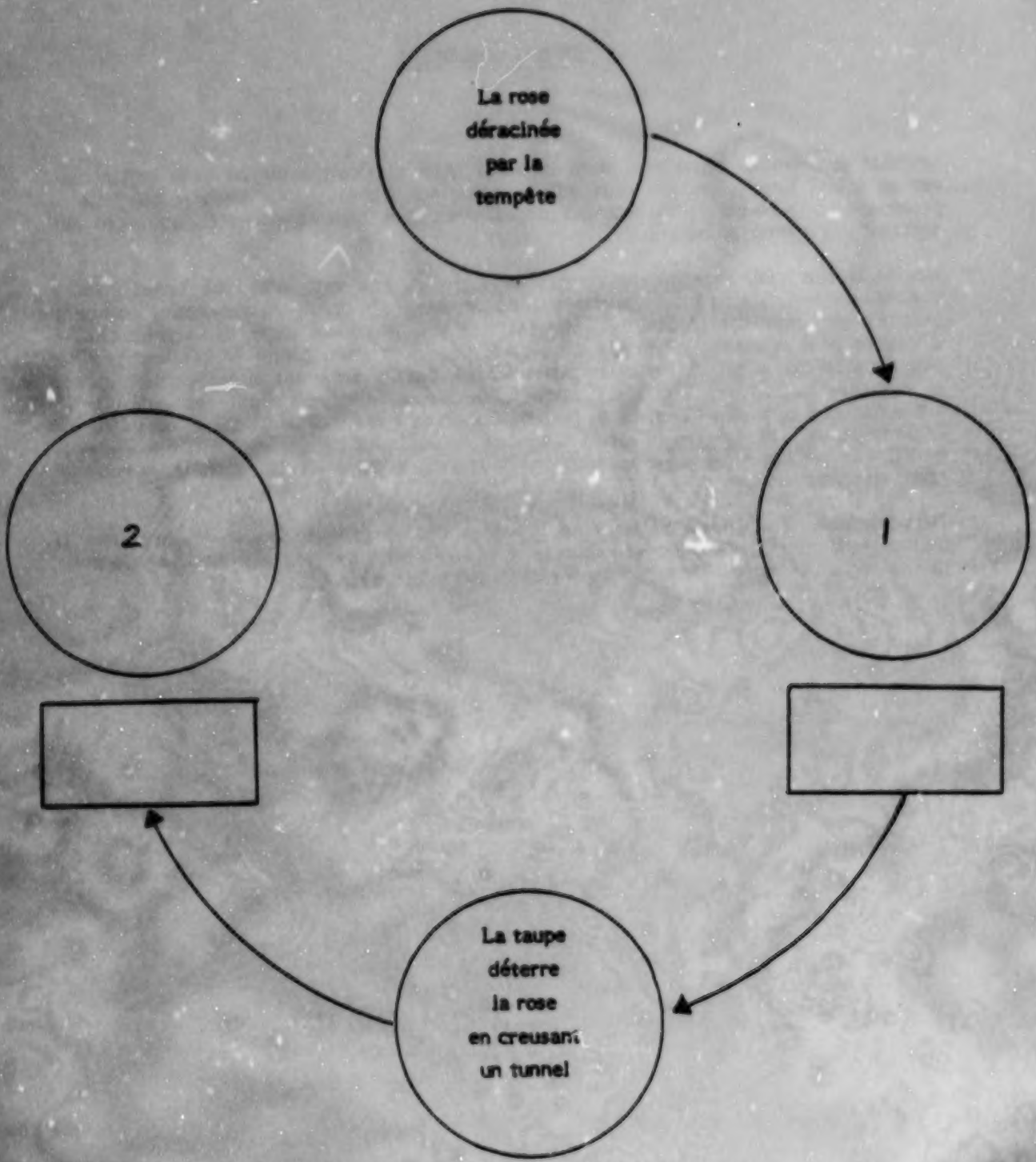
Doudou, le chat du jardinier, adore les roses. Voyant Alba, la rose, dans un si triste état, il creuse rapidement un trou à l'autre bout du jardin, à l'abri des orages et des taupes. Doudou prend délicatement la rose entre ses pattes et la plante dans le trou.

Alba est ravie. Elle ne risque plus rien. Sa vie n'est plus en danger.

Il replante la rose dans la terre.

Il replante la rose dans un pot.

Il creuse un trou pour planter la rose.


La rose déracinée par la tempête
1
2
La taupe déterre la rose en creusant un tunnel

B)

LE BALLON BLEU

Michèle se promène tristement dans le parc. Elle aimerait avoir un beau ballon bleu retenu à une ficelle, comme ceux qu'elle a vus au cirque. Alors, Michèle continue sa promenade dans ce parc plein d'arbres magnifiques, cherchant dans sa tête, comment elle pourrait se procurer un ballon.

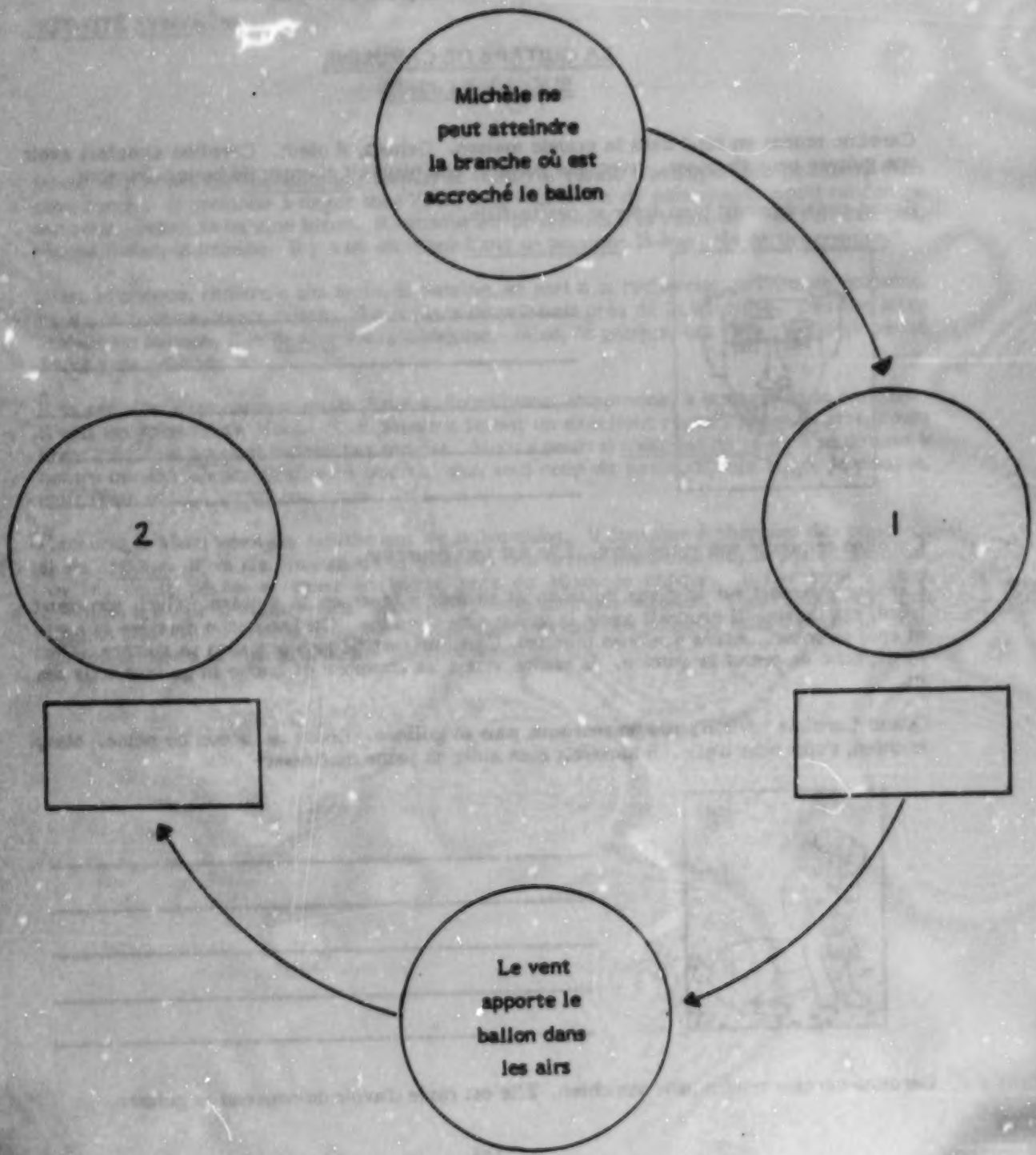
Levant la tête pour regarder les nuages dans le ciel, elle voit, accroché à une branche d'arbre, un beau ballon bleu. Michèle saute de joie. "Hourra! s'écrie-t-elle, un ballon exactement comme je le désire!" Mais sa joie est de courte durée quand elle réalise qu'elle ne peut atteindre la branche où est accroché le ballon. Émile, le gardien du parc, voit les efforts que fait Michèle pour attraper le ballon. Gentiment, il grimpe dans l'arbre et rapporte le ballon à Michèle. Michèle, heureuse, remercie Émile et continue sa promenade en tenant solidement le ballon bleu d'une main. Mais Michèle, distraite, ne regarde pas où elle pose les pieds et trébuche sur une pierre. En tombant, elle lâche le ballon. Le vent en profite pour l'apporter haut dans le ciel. Pauvre Michèle, la voilà de nouveau sans ballon.

Heureusement, Tuf, l'oiseau, a vu toute la scène. D'un coup d'aile, il est près du ballon. Il attrape la ficelle dans son bec et rapporte le ballon à Michèle. Michèle embrasse le petit oiseau. Son bonheur est immense d'avoir enfin son ballon bleu.

Il grimpe dans l'arbre.

Il souffle sur le ballon.

Il attrape la ficelle du ballon dans son bec.


Michèle ne peut atteindre la branche où est accroché le ballon
1
Le vent apporte le ballon dans les airs
2

ACTIVITÉ 7

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action respective des deux auxiliaires pour aider le sujet dans la quête de son objet.

LA GUITARE DE CAROLINE

Caroline tourne en rond dans la grande maison. Dehors, il pleut. Caroline aimerait avoir une guitare pour s'amuser. Avec une guitare, elle pourrait chanter de belles chansons.

Grand-papa voudrait bien aider sa petite-fille.

_____

_____

_____

_____

_____

Caroline remercie son grand-père. Elle est très heureuse.

Caroline s'asseoit sur le divan du salon et se met à jouer de la guitare. Carl, son petit frère, est jaloux. Il voudrait avoir la guitare de Caroline. Carl se cache derrière la porte et épie sa soeur. Après quelques minutes, Caroline sort de la pièce sans sa guitare. Carl se dépêche et prend la guitare. Il monte vite à sa chambre et cache la guitare sous son lit.

Quand Caroline revient, elle ne retrouve plus sa guitare. Elle a beaucoup de peine. Max, le chien, s'approche d'elle. Il aimerait bien aider sa jeune maîtresse.

_____

_____

_____

_____

_____

Caroline caresse tendrement son chien. Elle est ravie d'avoir de nouveau sa guitare.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

MIXO, LE PHOQUE

Mixo, le phoque, est mécontent. Depuis le matin il essaie d'attraper des poissons, mais sans succès. Il continue à nager sous l'eau, à la recherche de poissons, lorsqu'il rencontre son amie, Baiou, la baleine bleue. Il raconte ses problèmes à la baleine. "Ne t'en fais pas, répond Baiou, la baleine. Il y a un immense banc de poissons là-bas près de la banquise."

Mixo, le phoque, remercie son amie, la baleine, et part à la recherche du banc de poissons. Baiou, la baleine, avait raison. Il y a plein de poissons près de la banquise. Dès que Mixo attrape un poisson, il le dépose sur la banquise. Mixo, le phoque, est ravi. Il a déjà pêché douze gros poissons.

Il se prépare à les manger quand Brutus, l'ours blanc, s'approche, à la nage, de la banquise. Il voit les poissons de Mixo. "Ces poissons feront un excellent repas", pense Brutus, l'ours blanc. Et d'un bond, il est sur la banquise. Mixo a peur: il n'est pas de taille à se défendre contre un ours blanc. D'ailleurs Bourru, d'un seul coup de patte, envoie Mixo, le phoque, dans l'eau.

Découragé, Mixo s'éloigne rapidement de la banquise. Il continue à chercher des poissons. Il est affamé. Il n'a rien mangé de la journée. Au même moment, Pic, le petit Esquimau, revient de la pêche et passe en kayac près de Mixo, le phoque. Il demande à Mixo pourquoi il a l'air si malheureux. Mixo lui raconte sa triste histoire. Pic, l'Esquimau, a du chagrin pour Mixo. Alors il donne à Mixo quelques-uns des poissons qu'il a pêchés. Mixo est fou de joie à la vue de si beaux poissons à manger.

1.

Mixo, le phoque, cherche des poissons.

2.

3.

4.

Mixo, le phoque, trouve le banc de poissons.

5.

Brutus, l'ours blanc, prend les poissons.

6.

7.

Case no 2

- Qui aide Mixo, le phoque, la première fois?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 2.

1.

Baiou, la baleine, aide Mixo.

2.

Pic, l'Esquimau, aide Mixo.

Case no 3

- Que fait-elle pour aider Mixo?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 3.

1.

Elle dit à Mixo où est l'ours.

2.

Elle dit à Mixo où sont les poissons.

Case no 6

- Qui aide Mixo, le phoque, la deuxième fois?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 6.

1.

Pic, l'Esquimau, aide Mixo.

2.

Brutus, l'ours, aide Mixo.

Case no 7

- Que fait-il pour aider Mixo?
- Découpe et colle la phrase choisie dans la case numéro 7.

1.

Il donne des poissons à Mixo.

2.

Il donne du pain à Mixo.

ACTIVITÉ 8

Objectif: L'élève identifie l'opposant et les actions qu'il pose pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

A)

PATUS, LA MOUFFETTE

Comme d'habitude Patus, la mouffette, a passé la nuit dehors, loin de sa maison. "Maintenant, dit-elle, retournons à la maison". Mais elle s'est éloignée plus qu'à l'accoutumée de sa maison et elle ne retrouve plus son chemin. "Que vais-je faire pense-t-elle, toute malheureuse. Il faut absolument que je retrouve mon chemin".

Patus se dirige vers un petit sentier. Patus ne sait pas que ce chemin mène à la maison de Jules, le bûcheron. Jules ne veut pas que des mouffettes se promènent sur son chemin. Alors, il sort en courant de sa maison et fait peur à Patus, la mouffette, en faisant tournoyer un gros bâton au-dessus de sa tête. Patus, apeurée, s'enfuit loin de la maison de Jules. Elle est mécontente. Elle doit revenir sur ses pas et chercher un autre chemin.

Elle se met à marcher le long de la rivière. "Je crois que cette fois-ci, c'est le bon chemin," se dit-elle, confiante. Elle trottine depuis un moment lorsqu'elle voit Jules en train d'abattre des arbres. Jules, en voyant Patus, la mouffette, se met à crier: "Pas de mouffette là où je travaille". Et il court vers elle en la menaçant de sa hache. Bravement, Patus lui fait face en grondant et en sifflant. Jules a peur que Patus ne lance son liquide nauséabond. Il se sauve à toutes jambes.

Patus, la mouffette, peut continuer sa route sans danger. Peu de temps après, elle aperçoit, au loin, sa maison. Patus est contente d'avoir enfin retrouvé le chemin de sa maison.

1)

2)

B)

PASQUINEL, LA MARIONNETTE

Pasquinel, la marionnette, n'est pas contente de son sort. Elle aimerait bien sortir de son théâtre de marionnettes et voyager. Pasquinel, la marionnette, a besoin de liberté.

Un jour, elle décide de partir. Mais ce n'est pas facile de sortir du théâtre sans être vu par le méchant Monsieur Viva, propriétaire du théâtre. Elle attend que tout le monde soit parti et elle se dépêche de sortir par la porte. Mais Monsieur Viva l'a aperçue. Avec sa grosse main, il la rattrape et la ramène au théâtre. "Jamais, je ne pourrai m'enfuir du théâtre", pense tristement Pasquinel.

Mais Pasquinel veut tellement être libre que la nuit venue, elle s'enfuit par la fenêtre. Monsieur Viva se doutait qu'elle essaierait de s'enfuir une seconde fois. Il l'attend dans la rue. Il jette sur elle un grand sac de papier afin de la ramener plus facilement au théâtre. Mais Pasquinel se débat avec force. Le sac se déchire. Pasquinel profite de la surprise de Monsieur Viva et s'enfuit. Elle se cache dans une poubelle vide. Monsieur Viva la cherche partout sans la trouver. Découragé, Monsieur Viva retourne au théâtre. Pasquinel sort de sa cachette, heureuse de sa liberté nouvelle.

Monsieur Viva

1)

2)

A)

1)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UNE HACHE

2)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UN BALAI

3)

JULES FAIT PEUR À PATUS
AVEC UN BÂTON

B)

1)

MONSIEUR VIVA ATTRAPE
PASQUINEL AVEC UN FILET

2)

MONSIEUR VIVA JETTE UN GRAND
SAC DE PAPIER SUR PASQUINEL

3)

MONSIEUR VIVA RATTRAPE
PASQUINEL AVEC SA GROSSE MAIN

ACTIVITÉ 9

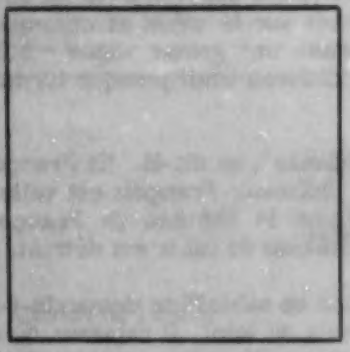
Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions de l'opposant pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

MICHEL ET SON AMI LE CHAT

Michel habite depuis quelques jours dans une nouvelle ville. Il ne connaît personne. Il s'ennuie parce qu'il n'a pas d'amis. Un soir, en se promenant dans les rues de la ville, il aperçoit un petit chat. Il s'approche doucement et prend le chat dans ses bras. Il caresse le poil du chat avec la paume de sa main. Michel et le chaton deviennent vite amis. Michel est heureux d'avoir un nouvel ami.

Un jour que Michel et le chat s'amusent dans la cour arrière de la maison, Denis, un autre petit garçon du quartier, les aperçoit. Denis aimerait bien avoir un chat pour s'amuser. Il réfléchit sur le moyen à prendre pour s'emparer du chat.

1)



Michel est en colère quand il voit Denis s'enfuir avec son chat. Il se lance à sa poursuite. Très vite, il rattrape Denis et reprend son chat. Michel est ravi d'avoir retrouvé son ami.

Mais Denis ne s'avoue pas vaincu pour autant. Il prépare un autre mauvais tour.

2)

Michel est triste quand il voit que Denis lui a repris son chat. Alors, Michel dit à Denis: "Plutôt que de se quereller, nous pouvons jouer ensemble avec le chat. Denis est d'accord. Il redonne le chat à Michel. Michel est tout souriant. Il serre tendrement son chat entre ses bras.

ACTIVITÉ 10

Objectif: L'élève identifie, dans un récit, les deux opposants ainsi que leur action respective pour faire obstacle à la quête de l'objet par le sujet.

A)

LE CHÂTEAU DE SABLE

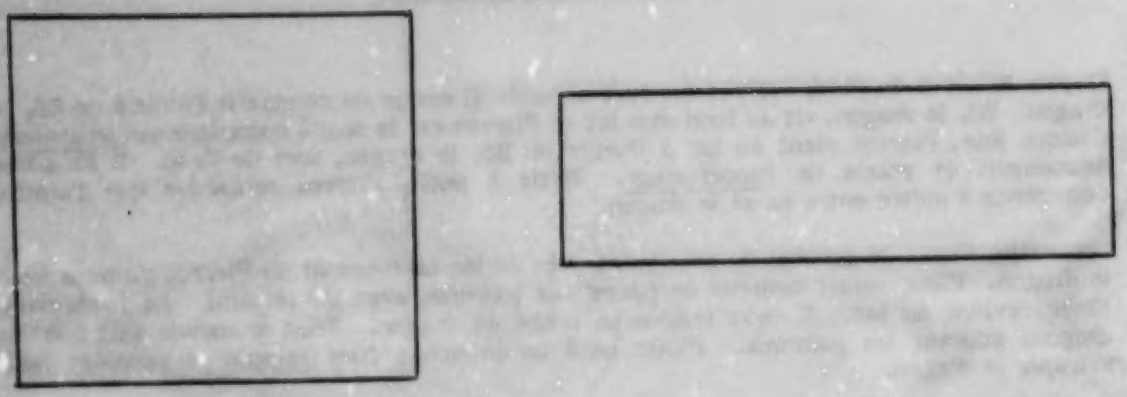
François se promène sur la plage. Il fait très chaud. François a apporté avec lui sa pelle et un seau pour faire un beau château. François s'asseoit sur le sable et commence à construire son château. Il a presque terminé quand, soudain, une grosse vague méchante détruit son château. François a beaucoup de peine. Son château était presque terminé et voilà qu'il a disparu.

"Je vais aller m'asseoir plus loin et recommencer mon château", se dit-il. Et François se remet à la tâche. Il travaille fort. Il veut avoir un beau château. François est tellement occupé qu'il n'entend pas Lili qui s'approche. Lili piétine le château de François et s'enfuit. François est désespéré: voilà deux fois que son château de sable est détruit.

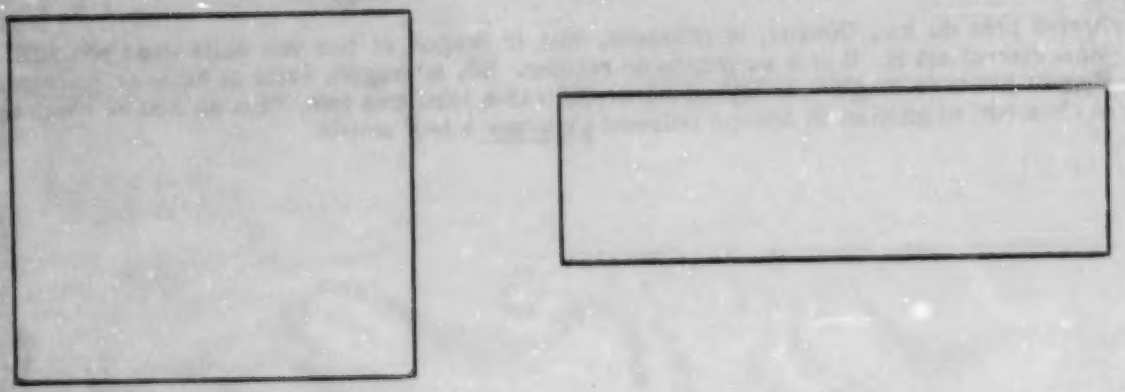
François réfléchit. "Où pourrais-je construire mon château de sable?" se demande-t-il. Il regarde autour de lui. Il aperçoit une petite maison de bois au loin. Il ramasse du sable qu'il transporte jusqu'à la maison. "Enfin! je vais être tranquille pour reconstruire mon château", se dit-il.

Quelques instants plus tard, François admire son beau château de sable. François est satisfait de sa réussite.

1. Dessin de l'élève



2. Dessin de l'élève



B)

PIERROT ET LE DRAGON

Depuis le début de l'été, Pierrot est fort occupé. Il essaie de conquérir l'amitié de Bô, le dragon. Bô, le dragon, vit au fond d'un lac et Pierrot est le seul à connaître son existence. Chaque jour, Pierrot vient au lac à l'heure où Bô, le dragon, sort de l'eau. Il lui parle doucement et essaie de l'apprivoiser. Petit à petit, Pierrot remarque que l'amitié commence à naître entre lui et le dragon.

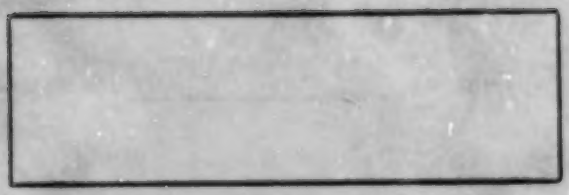
Un matin, Plouc, le gardien du zoo, passe près du lac au moment où Pierrot s'amuse avec le dragon. Plouc serait heureux de passer ses journées avec un tel ami. Le lendemain, Plouc revient au lac. Il veut tendre un piège au dragon. Tout le monde sait que les dragons adorent les pommes. Plouc tend un immense filet rempli de pommes pour attraper le dragon.

Mais Pierrot, caché dans un arbre, se doute bien que Plouc, le gardien du zoo, prépare un mauvais coup qui le privera de l'amitié du dragon. Profitant de ce que Plouc a le dos tourné, Pierrot ramasse les pommes et les jette dans le lac. Bô, le dragon, les mange toutes, sans se retrouver pris au piège dans le filet. Plouc, voyant le résultat, renonce à son idée et laisse Bô, le dragon, tranquille. Pierrot est content. Il pourra continuer à vivre sa belle amitié avec le dragon.

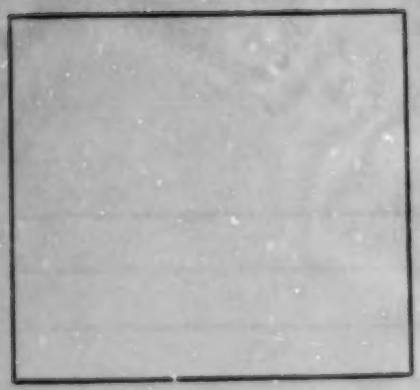
Mais Pierrot n'est pas au bout de ses peines. Plouc a appris à Dimitri, le chasseur, l'existence du dragon. "Quelle chance a ce garçon de partager l'amitié d'un animal si rare, pense Dimitri, le chasseur. Il me faut gagner l'amitié de ce dragon." Il part donc armé d'un fusil spécial, qui contient des balles pour endormir le dragon.

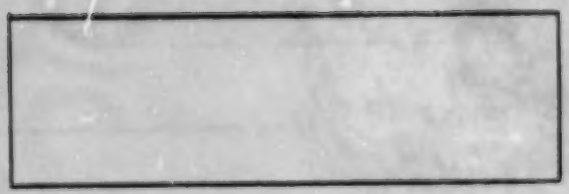
Arrivé près du lac, Dimitri, le chasseur, voit le dragon et tire une balle avec son fusil. Mais Pierrot est là. Il crie au dragon de reculer. Bô, le dragon, évite la balle de justesse. Pierrot prend le dragon par une patte et l'entraîne loin, très loin, dans un lieu où n'existe ni chasseur, ni gardien de zoo qui puissent s'opposer à leur amitié.

1. Dessin de l'élève



2. Dessin de l'élève





ACTIVITÉ 11

Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant l'action respective de deux opposants pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.

Résumé de l'histoire

Complète les phrases suivantes:

LE CADEAU DE FÉLIX

1. Félix va _____ . _____ les vacances de Pâques chez sa _____.
2. Félix _____ un collier pour sa grand-mère.
3. Mais _____ veut le collier.
4. Le chat _____
   _____
   _____
   _____
5. Félix est _____.
6. Il fabrique une _____ en carton.
7. Son _____ veut la boîte.
8. Son petit frère _____
   _____
   _____
   _____
9. Félix est _____.
10. Il décide _____ un poème à sa grand-mère.
11. Félix est _____.

ACTIVITÉ 12

Objectif: **L'élève identifie l'auxiliaire de l'opposant et les actions faites par ce dernier pour faire obstacle à la quête de l'objet par le sujet.**

A)

L'ARC-EN-CIEL ET LA TEMPÊTE

Bellus, l'arc-en-ciel, a du chagrin. Parmi les couleurs qui le composent, il lui manque le rouge. Un arc-en-ciel n'est pas un véritable arc-en-ciel sans cette couleur. Alors Bellus décide de descendre sur la terre à la recherche de la couleur rouge.

Il aperçoit un champ rempli de tomates. "Voilà suffisamment de rouge pour moi", se dit l'arc-en-ciel. Il se prépare à enlever le rouge sur toutes les tomates quand Bastien, le fermier, arrive. "Jamais je n'arriverai seul à empêcher cet arc-en-ciel de voler le rouge de mes tomates", se dit le fermier. Alors, il demande l'aide de la tempête. La tempête est contente de l'aider car elle n'aime pas l'arc-en-ciel. Elle fait pleuvoir beaucoup d'eau sur le champ de tomates. L'arc-en-ciel a peur et remonte se cacher dans un coin perdu du ciel. Mais aussitôt que la tempête cesse, Bellus, l'arc-en-ciel, revient pour enlever le rouge des tomates.

Bastien, le fermier, ne sait plus que faire. La tempête s'offre de nouveau pour l'aider. Cette fois-ci, elle lance des éclairs. Jamais l'arc-en-ciel n'a eu si peur. Il remonte le plus haut possible dans le ciel à la recherche d'un abri.

Sa peur est si grande qu'il n'ose plus redescendre sur la terre. Bellus est malheureux. Il ne pourra pas être un arc-en-ciel véritable.

Qui vient aider Bastien, le fermier?
Écris le nom que tu as choisi dans la case no 1.

LE SOLEIL LA TEMPÊTE LE VENT

2. Dessin de l'élève

3. Dessin de l'élève

B)

LA MÉSAVENTURE DE ROULIE, L'AUTOMOBILE

Roulie, l'automobile, a perdu une de ses roues. Elle est mécontente: elle est obligée de se tenir sur trois roues. Un soir, après que le soleil se soit couché, elle part à la recherche de sa roue.

Après quelques minutes, elle aperçoit, dans le fond d'une cour, sa roue appuyée contre le mur d'une maison. Roulie est ravie. Elle a enfin retrouvée sa roue. Elle s'approche de la roue quand soudain, Éric, un petit garçon apparaît. Il ne veut pas que Roulie, l'automobile, reprenne sa roue. Roulie klaxonne avec rage. Éric a peur. Il siffle son chien. Garo est un gros chien méchant qui n'a peur de personne. Il n'obéit qu'aux ordres d'Éric. Éric lui dit: "Attaque l'automobile". Garo jappe, jappe si fort que Roulie recule de peur. Elle se cache derrière la clôture de la cour.

"Je dois reprendre ma roue", se dit-elle. Elle retourne dans la cour. Elle allume ses phares et fonce sur le chien à toute vitesse. Le chien saute sur Roulie et mord dans une de ses roues. Roulie hurle de douleur. Elle a tellement mal à sa roue qu'elle s'enfuit en roulant sur deux roues.

Roulie, l'automobile, gémit de douleur et de peine. Jamais, elle ne pourra reprendre sa roue.

Qui vient aider Éric, le petit garçon?
Écris le nom que tu as choisi dans la case no 1.

LE SINGE LE CHAT LE CHIEN

1.

2. Dessin de l'élève

3. Dessin de l'élève

ACTIVITÉ 13

Objectif: **L'élève complète une histoire en y ajoutant les deux actions faites par l'auxiliaire de l'opposant pour faire obstacle à la quête d'un objet par le sujet.**

POUF-POUF, LE PETIT TRAIN

Pouf-Pouf est un petit train de manège. Chaque jour, il tourne en rond, envahi par des tas d'enfants qui grimpent dans ses wagons. Pouf-Pouf adore les enfants mais il n'aime pas passer ses journées à tourner en rond. Il rêve de liberté et de longues promenades à la campagne.

Un après-midi, alors qu'il n'y a personne dans le petit train, sauf le conducteur, Pouf-Pouf décide de s'enfuir. Pouf-Pouf pousse de toutes ses forces et réussit à débarquer du manège. "Hourra! pense-t-il. Je suis libre. Je pars à la campagne." Mais Pouf-Pouf a oublié le conducteur. Le conducteur arrête le moteur. Il ne peut remettre Pouf-Pouf sur les rails du manège. Alors, il demande l'aide du mécanicien.

Voilà Pouf-Pouf obligé de nouveau à tourner en rond. Mais Pouf-Pouf rêve toujours de liberté. Il attend qu'une autre occasion se présente.

Un jour, le conducteur quitte le train en laissant tourner le moteur. Pouf-Pouf en profite pour s'enfuir à nouveau. Le conducteur a tôt fait de s'apercevoir de la disparition du petit train. Il va chercher le mécanicien. Tous les deux partent à la recherche de Pouf-Pouf. Le conducteur et le mécanicien retrouvent Pouf-Pouf caché dans une grange abandonnée.

Pouf-Pouf, le petit train, retourne tristement à son manège, oubliant ses rêves de liberté.

ACTIVITÉ 14

Objectif: **L'élève identifie les deux auxiliaires de l'opposant et leur action respective pour faire obstacle au sujet dans la quête de son objet.**

A)

LES PLUMES DE MIMO, LE MOINEAU

Mimo, le moineau, est peiné. Il n'aime pas ses plumes. Elles sont brunes et noires. Mimo veut des plumes de toutes les couleurs. Il décide de partir à la recherche de plumes colorées.

Tout à coup, il voit une dame et un vieux monsieur qui marchent dans la rue. La dame porte sur la tête un chapeau avec des plumes de toutes les couleurs. "Voilà les plumes qu'il me faut", pense Mimo. Il vole jusqu'à la dame et se pose sur le chapeau. Mimo, le moineau, essaie d'enlever les plumes avec son bec. La dame crie. Le vieux monsieur prend sa canne et donne de petits coups au moineau. Mimo, effrayé, s'enfuit à tire-d'ailes.

Cependant, Mimo est un moineau courageux qui n'abandonne pas facilement la partie. Il aperçoit la dame et le monsieur qui se sont assis à la terrasse d'un restaurant. La dame a déposé son chapeau sur la table. "Je tente ma chance à nouveau", dit Mimo. Il fonce sur le chapeau et essaie rapidement d'enlever une plume. Mais le garçon de restaurant voit ce qui se passe. Vivement il prend un journal et chasse Mimo.

Cette fois-ci, Mimo n'ose plus essayer d'attraper les plumes du chapeau. Il s'envole tristement vers les nuages.

1.

Mimo veut des plumes colorées.

2.

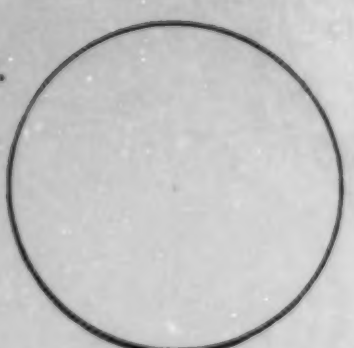
Mimo veut enlever les plumes du chapeau.

3.

4.

Mimo voit le chapeau sur la table.
Mimo veut prendre les plumes.

5.



Il chasse Mimo avec un journal

Il chasse Mimo avec un bâton

Il chasse Mimo avec sa canne

B)

ZON, LE ROBOT

Zon, le robot, s'ennuie dans la grande maison de son maître, Julus. Il ne peut jamais sortir. Il doit toujours obéir aux ordres de Julus.

Un matin, pendant que Julus dort encore, Zon s'enfuit par la porte de la cuisine. Julus se réveille et appelle son robot pour qu'il lui serve son petit déjeuner. Mais le robot ne vient pas. Julus s'impatiente. Il s'habille rapidement et descend à la cuisine. La porte de la cuisine est grand ouverte. Julus siffle son chien-robot et lui ordonne de retrouver Zon.

Zon, heureux de sa liberté nouvelle, flâne devant la maison. Le chien-robot a tôt fait de le retrouver. Il mord avec ses dents d'acier dans la jambe de Zon et le traîne jusqu'à la maison.

Julus enferme Zon dans une chambre de la maison. Zon, le robot, est désespéré. Mais il veut tellement être libre qu'il songe à un nouveau plan pour s'échapper. Après que tout le monde se soit couché, Zon prend un drap qu'il accroche solidement à la fenêtre et descend jusqu'au sol. Un policier, qui surveillait la maison, l'attend en bas. Il lui passe les menottes et le ramène à la maison.

Zon, le robot, est triste. Jamais. il ne pourra s'échapper de la maison de son maître, Julus.

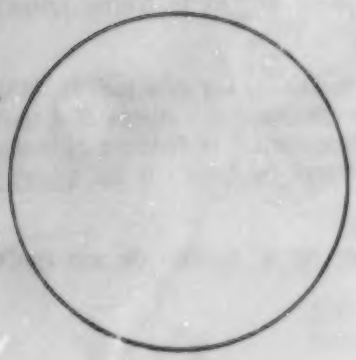
1.

Zon, le robot, veut être libre.

2.

Zon s'enfuit par la porte de la cuisine.

3.



4.

Zon suspend un drap à la fenêtre.
Zon s'enfuit par la fenêtre.

5.

Il lui passe les menottes et
le ramène à la maison.

Il le ligote et le ramène à
la maison.

Il mord la jambe de Zon et
le traîne jusqu'à la maison.

ACTIVITÉ 15

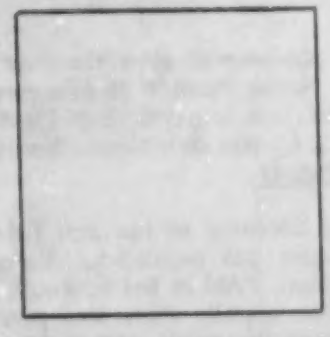
Objectif: L'élève complète une histoire en y ajoutant les actions faites par deux auxiliaires pour venir en aide à l'opposant.

L'HISTOIRE DE LISE, LA FERMIÈRE

Lise, la fermière, est rayonnante de joie ce matin. Depuis longtemps, elle cherchait de belles graines pour semer dans son jardin. Elle en a enfin trouvé au marché.

Arrivée à la ferme, elle range les graines dans un sac au fond de la grange. Mais Finette, la petite souris, qui cherche de la nourriture, découvre le sac de graines. Finette se prépare à manger les graines quand la fermière la découvre. Elle chasse Finette a grands coups de balai. Finette court se réfugier dans le jardin. La fermière, toujours en colère, prend le sac de graines et le suspend à une branche d'arbre. "Ainsi, pense-t-elle aucun animal ne viendra manger le reste de mes graines."

Finette regarde le sac suspendu à la branche d'arbre. Décidément c'est beaucoup trop haut pour elle. Mais Ciac, le corbeau, regarde la petite souris affamée. Il veut l'aider.



Mais le sac se déchire et toutes les graines tombent par terre. Lise, la fermière, voyant ce qui se passe, se précipite pour les ramasser. Elle serre les graines dans une boîte en métal qu'elle apporte à la cuisine.

Jean, le petit garçon de la fermière, aime bien Finette, la petite souris. Il voudrait convaincre Lise de donner des graines à la petite souris.

Lise, la fermière, est ravie de cette idée. Ainsi, elle est certaine qu'elle pourra semer le reste de ses graines dans son jardin.

ACTIVITÉ SYNTHÈSE

NANIE, LA CABANE D'OISEAUX

Nanie, la cabane d'oiseaux, habite dans un grand parc entouré d'arbres et de fleurs. Nanie s'ennuie. Personne ne vient lui rendre visite. Un jour, alors que le soleil se cache sous les nuages et qu'une pluie fine commence à tomber, une colombe vient s'abriter chez Nanie, la cabane d'oiseaux. Nanie est tellement heureuse. Elle devient vite l'amie de la colombe.

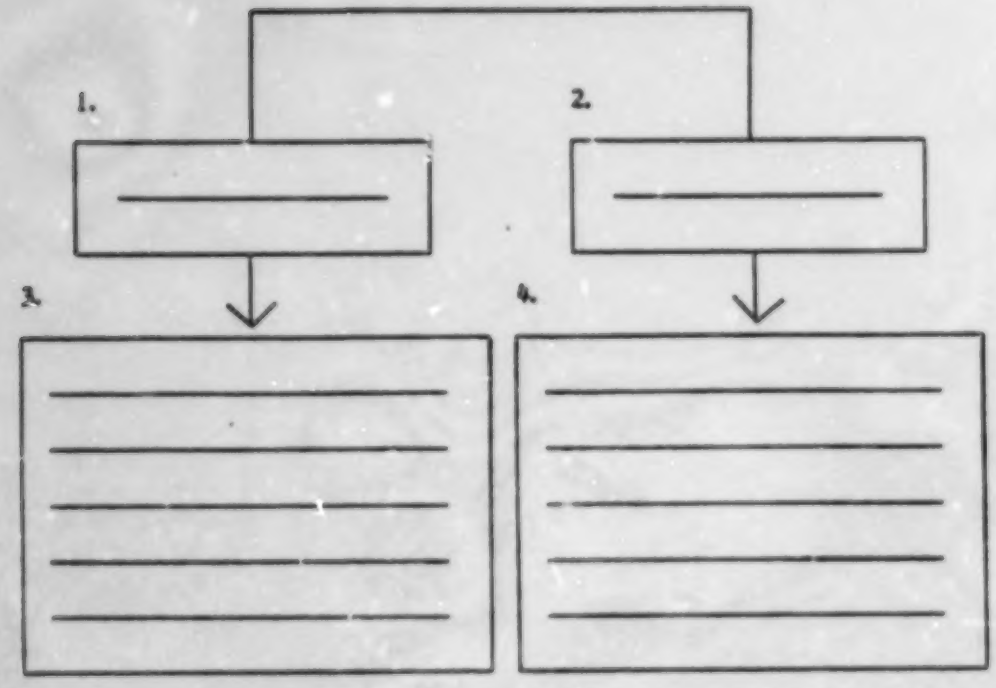
Mais un jour, Alain aperçoit la belle colombe blanche. Il aimerait bien que la colombe vienne habiter chez lui. Alain réfléchit. "J'ai une idée", se dit-il. Il demande l'aide de sa soeur Annie. Alain et Annie vont chercher une échelle. Pendant qu'Alain tient l'échelle, Annie monte et tend sa main vers la colombe. Elle a vite fait de l'attraper. Alain et Annie retournent à la maison avec la belle colombe.

Nanie, la cabane d'oiseaux, est de nouveau toute seule. Comme c'est triste pour une cabane d'oiseaux de ne pas avoir d'ami! Les jours passent. Nanie s'ennuie de plus en plus. Et puis un jour, Nanie voit un petit écureuil qui se promène dans le parc. Elle l'invite à venir habiter chez elle. Le petit écureuil accepte parce qu'il n'a pas de maison. Nanie est de nouveau souriante. Elle a enfin un ami qui lui tient compagnie.

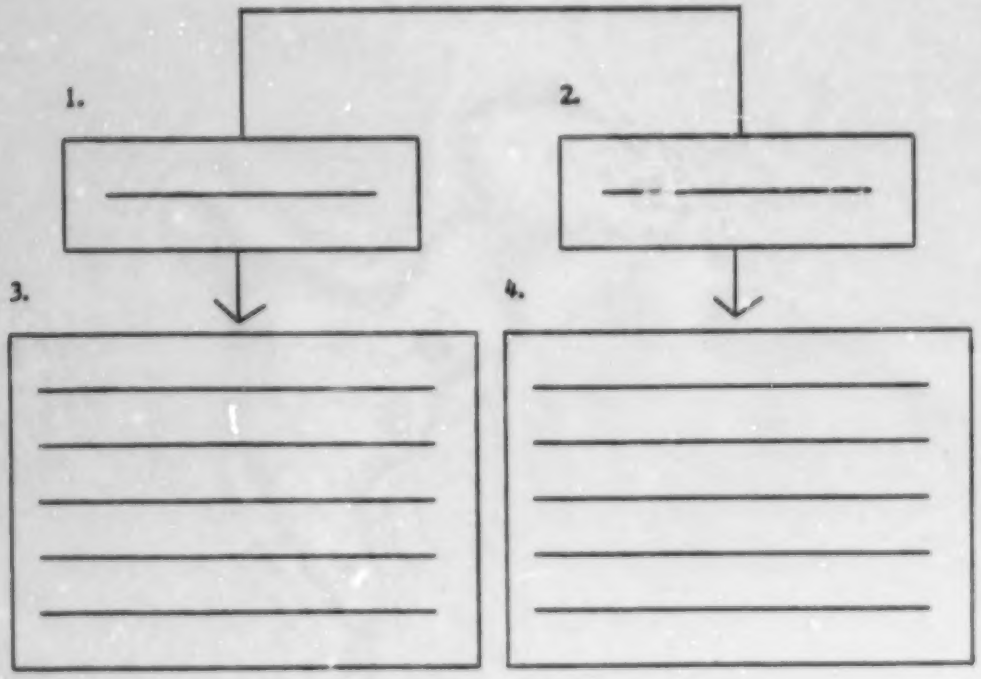
Le bonheur de Nanie est de courte durée. Le lendemain, Lorraine et son ami Étienne viennent jouer dans le parc. Ils ont un filet pour attraper des papillons. Lorraine remarque le petit écureuil à l'intérieur de la cabane d'oiseaux. "Ah! le bel écureuil, dit-elle à son ami Étienne. Nous allons l'attraper." Lorraine appelle l'écureuil pendant qu'Étienne grimpe jusqu'à la cabane d'oiseaux. Étienne capture l'écureuil avec le filet. Il redescend vite avec le petit écureuil dans le filet. Étienne remet le petit écureuil à Lorraine.

Les deux enfants s'en vont avec le petit écureuil, laissant Nanie, la cabane d'oiseaux, encore une fois inhabitée. Elle a beaucoup de peine parce qu'elle a perdu son ami.

A)



B)



CHAPITRE III

Les natures apparente et véritable du personnage.

ACTIVITÉ 1

Objectif: L'élève identifie:

1) la nature apparente du sujet à travers ses actions;

2) la nature véritable du sujet à travers ses actions;

3) l'événement transformateur.

MINE NOIRE, LE POULAIN

Mine noire est un poulain très dangereux. Quand quelqu'un l'approche, il hennit rageusement et donne des coups de pattes. Tout le monde a peur de lui.

Aujourd'hui, Mine Noire se promène dans le pré. Le fermier arrive avec Pipo, un autre cheval. Mine noire le reconnaît. Il saute sur lui et lui mord l'oreille. Pipo hurle de douleur. Le fermier sépare les deux chevaux. Il les enferme dans l'écurie, loin l'un de l'autre.

Mine Noire essaie d'aller mordre de nouveau Pipo. Soudain, les portes de l'écurie s'ouvrent et le fermier entre suivi d'une jument. Le visage de Mine Noire s'illumine. C'est Azur, sa mère, qu'il n'avait pas revu depuis sa fuite avec Pipo.

Ah! comme il est heureux notre poulain d'avoir retrouvé sa mère. Il saute de joie. Pipo s'approche. Mine Noire a un mouvement de recul mais il remarque l'air malheureux de Pipo. Oubliant ses vieilles rancunes, il fait une place à Pipo. Il lui offre de l'eau et du foin. Il lui lèche même l'oreille qu'il lui avait mordue.

Depuis ce jour, Mine Noire, Azur et Pipo sont inséparables. Ils gambadent dans le pré, heureux d'être ensemble. Mine Noire est redevenu le gentil poulain qu'il avait été à sa naissance. Personne n'a plus peur de lui.

A) Au début de l'histoire, que fait Mine Noire quand il voit Pipo?

Réponse: Mine Noire _____ sur Pipo.

Mine Noire _____ l'oreille de Pipo.

B) Que penses-tu de Mine Noire?

Réponse: Mine Noire est _____.

C) Mine Noire est-il vraiment méchant?

Réponse: _____

D) Comment est-il vraiment?

Réponse: Mine Noire est _____.

E) Qu'est-ce qui montre que Mine Noire est gentil?

Réponse: Mine Noire fait une _____ à Pipo.

Mine Noire offre à Pipo de _____

et du _____.

Mine Noire _____ l'oreille de Pipo.

F) Que s'est-il passé pour que Mine Noire redevienne gentil?

Réponse: Mine Noire a retrouvé _____ qui avait pris la fuite avec Pipo.

ACTIVITÉ 2

Objectif: **L'élève imagine:**

1) **les actions du sujet qui révèlent sa nature apparente;**
2) **l'événement transformateur;**
3) **les actions du sujet qui révèlent sa nature véritable.**

Cette activité de production se fait oralement.

ACTIVITÉ 3

Objectif: **L'élève identifie:**

1) **la nature apparente de l'opposant à travers ses actions;**
2) **la nature véritable de l'opposant à travers ses actions;**
3) **l'événement transformateur.**

LE CRAPAUD, LE PETIT GARÇON ET LE SAC À DOS

C'est l'été. Il fait très chaud. Verdi, le crapaud, se repose près de l'étang. Avant que le soleil ne se couche, Verdi aimerait bien trouver un abri pour passer la nuit. En sautant d'un nénuphar à l'autre, il aperçoit, dissimulé entre les roseaux, un sac à dos. "Voilà ce qu'il me faut, pense-t-il, tout heureux."

D'un bond, il se retrouve près du sac à dos. Il s'y installe confortablement en attendant la nuit. Émile, un petit garçon, a vu lui aussi le sac à dos. Il se met à courir. Arrivé près du sac à dos, il s'arrête net, le visage rouge de colère. Il donne un coup de pied sur le sac. Il voit Verdi, le crapaud. D'un coup sec, il empoigne Verdi et le lance dans les roseaux.

Il prend le sac à dos et le jette dans l'étang. Puis, il continue son chemin. Soudain, il s'arrête. Il voit un autre sac à dos qui traîne par terre. Son visage s'éclaire de joie. Cette fois, c'est bien le sac à dos que sa mère lui a donné pour son anniversaire. Il l'aimait tellement son sac à dos qu'il l'apportait partout où il allait. Mais un copain de l'école l'avait volé et jeté quelque part près de l'étang. Émile retourne chez lui, en serrant bien fort son sac à dos contre sa poitrine.

En passant près de l'étang, Émile voit Verdi, le crapaud, qui tremble encore de peur, recroquevillé sur un nénuphar. Émile s'approche doucement du crapaud et le prend dans ses mains. Il lui caresse gentiment le dos et s'excuse d'avoir été si brutal.

Il réussit à repêcher le sac à dos qu'il avait lancé dans l'étang. Il bourre le sac d'herbe et y dépose Verdi avec précaution. Verdi est heureux. Jamais il n'a eu un abri aussi douillet.

A) Que fait Émile quand il voit le sac à dos la première fois?

- Encercle les réponses que tu choisis.

1. Émile donne un coup de pied sur le sac.
2. Émile piétine le sac.
3. Émile lance Verdi dans les roseaux.
4. Émile déchire le sac.
5. Émile jette le sac dans l'étang.

B) Que penses-tu d'Émile?

- Encercle la réponse que tu choisis.

1.

Émile est méchant

2.

Émile est gentil

C) Émile est-il vraiment méchant?

- Encercle la réponse que tu choisis: OUI NON

Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 8670005
Centre d'intérêt: 751

Thériault, Serge A. (Serge-André), 1947-.

Lire le récit en 1re année primaire : cahier du maître / Serge A. Thériault avec la collab. de Carmen Frédéric, Marie-Line Riverin. -- Hull : Université du Québec à Hull. c1985.
vi, 420 p. : ill. ; 28 cm + cahier de l'élève (iv, 228 p. : ill) + des [amours] de récits (iii, 83 p. : ill).

Titre de la couv. Glossaire à la fin des textes.

Vedette(s)-secondaire(s): Frédéric, Carmen * Riverin, Marie-Line * Université du Québec à Hull

---

Descripteur(s): Lecture * Conte * Matériel didactique * Guide pédagogique * Activité d'apprentissage * Cahier d'exercices * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Récit * Analyse structurale * Méthode de lecture

---

Suite à une expérimentation sur la lecture du récit en première année réalisée dans trois classes de la région de l'Outaouais entre septembre 1984 et mai 1985, les chercheurs ont revu et corrigé leur matériel didactique pour proposer une méthode d'apprentissage de la lecture constituée d'un cahier du maître, d'un cahier de l'élève et d'un cahier de lecture. Le cahier du maître débute par un exposé du cadre théorique sous-jacent à la méthode. Le cahier de l'élève renferme les activités d'apprentissage. Le cahier de lecture contient les histoires qui ont servi lors des activités d'apprentissage.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8670004
Financement: Bénéficiaire - UQ à Hull
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMF

EDUQ 8670005C

LIRE LE RÉCIT EN 1RE ANNÉE PRIMAIRE

•Des ♥ de récits

Serge A. Thériault
avec la collaboration de:
Carmen Frédéric
Marie-Line Riverin

EDUQ 8670005C

Ce projet a pu être réalisé grâce à une subvention de la Direction générale de l'enseignement et de la recherche universitaires du ministère de l'Éducation du Québec.

© Droits réservés, 1985
Université du Québec à Hull

ILLUSTRÉ PAR MICHELLE PAUL

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
PRÉSENTATION DU CAHIER	1
PREMIÈRE PARTIE: DES RÉCITS SIMPLES	5
Le chat et sa pelote de laine	7
La belle étoile	8
Le château du roi	9
Le cerf-volant	10
Les carottes de Frou-Frou, le lapin	11
Coco, le clown	12
Le morceau de pomme	13
La casquette des expos	14
Plo, le chat	15
La journée de Cloé	15
Zac, le petit Indien	15
Le chevalier Roland	16
Le chasseur et l'orignal	16
Zozo, le clown, en danger	17
Le voilier pris dans la tempête	18
Piquette, la chatte	19
Les deux poules de Jacquotte	20
Le sac de poudre d'or	21
Le cerf-volant	22
Le bel avion en papier	23

	PAGE
Le tambour du soldat de bois	24
Le panier à provision	25
Le brave chevalier	26
Le cheval noir à la magnifique crinière	28
Boisée, la vieille maison et monsieur le vent	30
Amélie et le renard	32
Le filet de pêche de Pico	33
Claude et son chien	34
Une aventure de Frimas, le bonhomme de neige	36
Le traîneau de Luc	38
DEUXIÈME PARTIE: DES RÉCITS COMPLEXES	41
Un secret bien gardé	43
Le ballon rouge	44
L'histoire de Rifi et Max	45
Les crocodiles Croc et Mini	46
Le lion en cage	48
Noémie et le pot de biscuits	50
Un nid pour une hirondelle	51
Le chien et la lune	52
Pira, la jument	53
La petite goutte de pluie	55
L'histoire d'Alba, la rose	56
Le ballon bleu	58

PAGE

Mixo, le phoque 60

Patus, la mouffette 62

Pasquinel, la marionnette 64

Le château de sable 65

Pierrot et le dragon 66

L'arc-en-ciel et la tempête 68

La mésaventure de Roulie, l'automobile 70

Les plumes de Mimo, le moineau 72

Zon, le robot 74

Nanie, la cabane d'oiseaux 76

Mine Noire, le poulain 78

Le crapaud, le petit garçon et le sac à dos 80

PRÉSENTATION DU CAHIER

Des de récits est le troisième cahier de la série Lire le récit en 1re année primaire.

Dans ce cahier de lecture, nous avons colligé une grande partie des récits qui ont été utilisés dans les deux premiers cahiers. Les récits sont suivis d'un lexique.

Ce cahier de lecture sera utile aux enseignant(e)s et au(x) parent(s) soucieux de présenter à l'enfant des récits qui permettent une lecture progressive, allant du récit simple au récit complexe.

PREMIÈRE PARTIE

Des récits simples

LE CHAT ET SA PELOTE DE LAINE

1.

Le chat a une pelote de laine.

2.

Le chat est content de jouer avec sa pelote de laine.

3.

L'autre chat lui enlève sa pelote de laine.

4.

Le chat n'a plus sa pelote de laine.

5.

Le chat est triste.

6.

Les deux chats se disputent la pelote de laine.

7.

Les deux chats décident de jouer ensemble.

8.

Le chat est heureux.

LA BELLE ÉTOILE

Pouce-vert, le sapin, a une belle étoile accrochée à sa dernière branche. Pinchaud, le lapin, voudrait bien avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas se séparer de son étoile. Plume-noire, le corbeau, veut aider son ami, le lapin. Il vole jusqu'au sommet de l'arbre et prend l'étoile dans son bec. Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud, le lapin.

1.

Pouce-vert, le sapin, et son étoile.

2.

Pinchaud, le lapin, veut avoir l'étoile. Pouce-vert ne veut pas s'en séparer.

3.

Plume-noire, le corbeau, veut aider Pinchaud.

4.

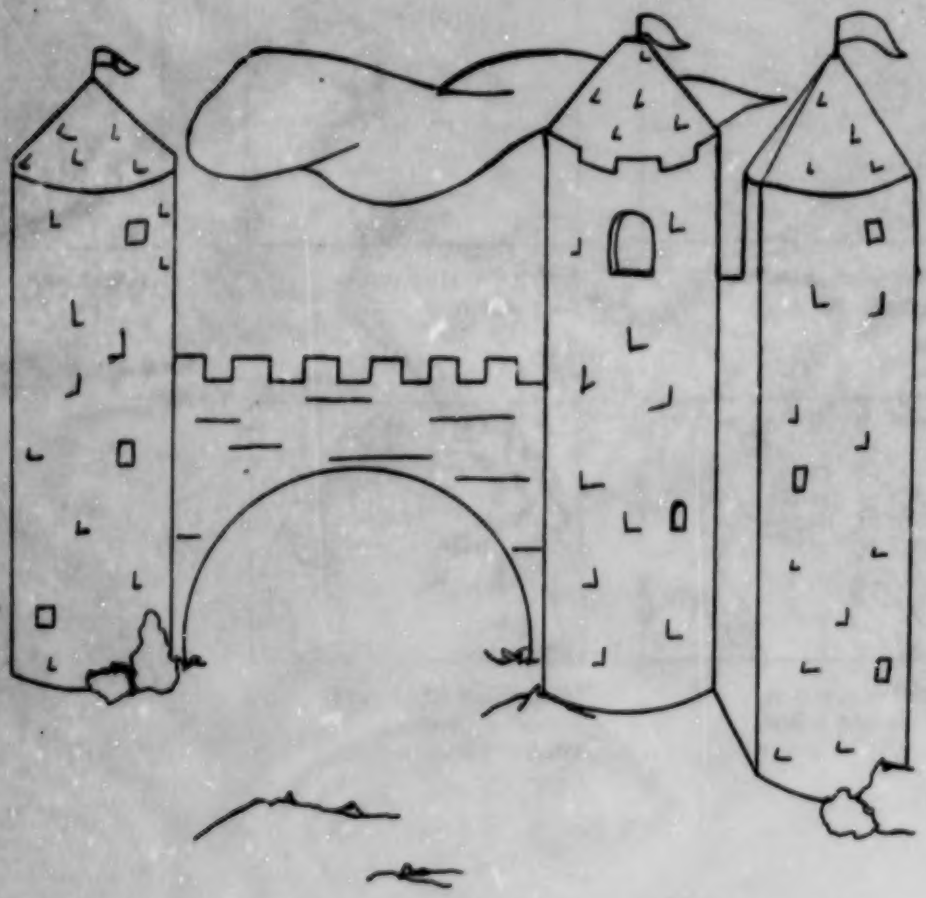
Plume-noire prend l'étoile dans son bec.

5.

Plume-noire remet l'étoile à Pinchaud.

LE CHÂTEAU DU ROI

Le roi Yvan habite un très beau château. Le prince Igor voudrait être le maître du château. Le roi Yvan ne veut pas donner son château au prince Igor. Le chevalier Gustave décide d'aider son ami le prince. Le chevalier s'empare du roi et le met en prison. Puis, le chevalier donne le château au prince.



LE CERF-VOLANT

Olivier joue avec son cerf-volant. Son cerf-volant vole très haut dans le ciel. Olivier s'amuse: il est heureux. Zoé s'approche de lui et lui enlève son cerf-volant. Olivier est tout triste. Zoé s'enfuit avec le cerf-volant. Michel, qui a tout vu, court après Zoé. Michel rattrape Zoé. Il lui enlève le cerf-volant. Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est de nouveau heureux. Il a retrouvé son cerf-volant.

1.

Olivier joue avec son cerf-volant.

2.

Zoé lui enlève son cerf-volant.

3.

Olivier est triste.

4.

Michel reprend le cerf-volant à Zoé.

5.

Michel remet le cerf-volant à Olivier. Olivier est heureux.

LES CAROTTES DE FROU-FROU, LE LAPIN.

Frou-frou, le lapin, a reçu de belles carottes pour son dîner. Il est très content. Éclair, le cheval, aime bien les carottes lui aussi. Sans se gêner, il prend les carottes de Frou-frou, le lapin. Frou-frou est en colère. Marie-Jeanne, la fermière, arrive en courant. Elle enlève les carottes à Éclair. Marie-Jeanne redonne les carottes à Frou-frou. Frou-frou est tout content de pouvoir manger ses carottes.

1.

Frou-frou est content d'avoir des carottes.

2.

Éclair lui enlève les carottes.

3.

Frou-frou est en colère.

4.

La fermière enlève les carottes à Éclair.

5.

La fermière redonne les carottes à Frou-frou, qui est tout heureux.

LE MORCEAU DE POMME

Fifi, le moineau, s'est posé sur une branche d'arbre. Il a trouvé un morceau de pomme à grignoter. Poil-Dur, le castor, aimerait avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas lui donner. Croc-Croc, l'écureuil, veut aider son ami le castor. Il monte dans l'arbre et enlève le morceau de pomme à Fifi, le moineau. Croc-Croc, l'écureuil, donne le morceau de pomme à son ami le castor. Poil-Dur, le castor, plonge sous l'eau avec le morceau de pomme. Zouc, le canard, a tout vu. C'est l'ami de Fifi, le moineau. Il plonge sous l'eau et d'un seul coup de bec, il reprend le morceau de pomme. Zouc, le canard, sort de l'eau et remet à Fifi son morceau de pomme. Fifi, le moineau, est heureux. Il peut enfin grignoter son morceau de pomme.

1.

Fifi est posé sur une branche. Il a un morceau de pomme dans son bec.

2.

Poil-Dur veut avoir le morceau de pomme. Fifi ne veut pas donner le morceau de pomme à Poil-Dur.

3.

Croc-Croc enlève le morceau de pomme à Fifi.

4.

Croc-Croc remet le morceau de pomme à Poil-Dur.

5.

Zouc, le canard, enlève le morceau de pomme à Poil-Dur, le castor.

6.

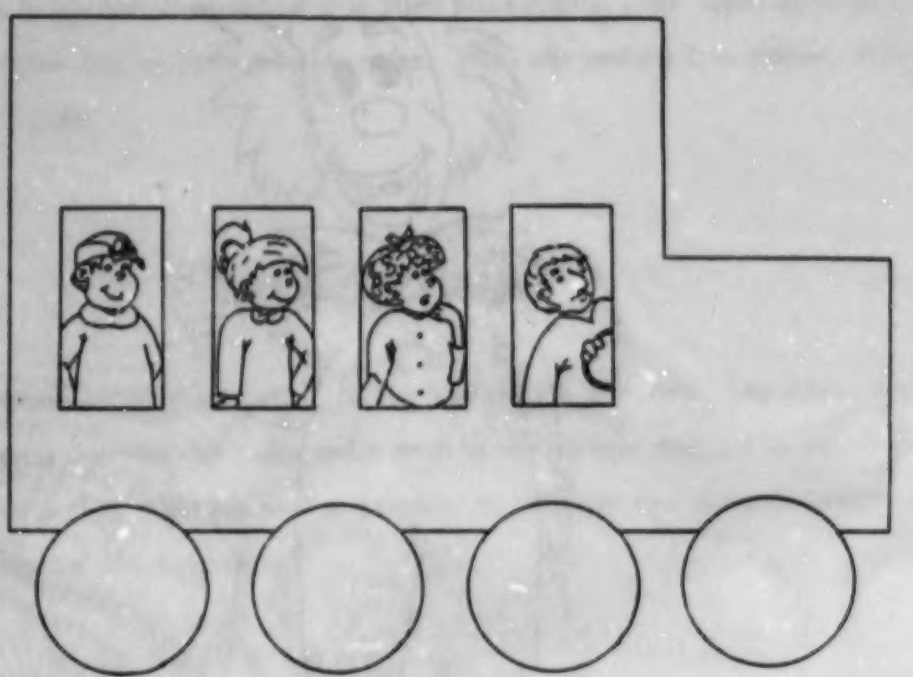
Fifi, le moineau, est heureux. Il a son morceau de pomme.

COCO, LE CLOWN

Coco, le clown, est heureux. Il a, sur la tête, un beau chapeau en forme de cornet. Bibi, le singe du cirque, lui vole son chapeau. Il le cache dans un endroit secret. Coco est en colère! Il n'a plus de chapeau. Il va voir Vizir, le magicien, pour lui demander son aide. Le magicien accepte de l'aider. Il prononce une formule magique: "Za, za, boum, boum, wah!" Le chapeau réapparaît sur la tête de Coco. Coco est de nouveau heureux.

LA CASQUETTE DES EXPOS

Luc attend l'autobus scolaire. Il porte sur sa tête une belle casquette des Expos, qu'il a reçue en cadeau. Il est très heureux. Anne aimerait avoir cette casquette. Luc ne veut pas lui donner sa casquette. Ils se disputent. Alors Anne demande l'aide de son amie Line. Line se faufile derrière Luc, lui prend sa casquette et la lance à Anne qui s'enfuit. Au même instant, l'autobus scolaire arrive. Le chauffeur d'autobus a tout vu. Il arrête son autobus, descend et rattrape Anne. Le chauffeur remet la casquette à Luc. Luc est heureux d'avoir retrouvé sa casquette.



FLO, LE CHAT

Flo, le chat, se promène dans les rues de la ville. Il regarde le ciel. Il voit plein d'étoiles. La lune éclaire les rues sombres. Malgré la noirceur, Flo, le chat, aperçoit une souris. Il bondit pour l'attraper. Mais la souris, plus rapide, s'enfuit. Flo, le chat, continue tristement sa promenade dans les rues de la ville.

LA JOURNÉE DE CLOÉ

Cloé est toute heureuse d'aller jouer dehors. Elle met son manteau, sa tuque et ses mitaines. Elle chausse ses bottes. Elle prend sa traîne sauvage pour aller glisser sur les pentes. Dehors, il fait très froid, même si le soleil brille dans le ciel. Après avoir glissé sur les pentes, Cloé fait un bonhomme de neige. Puis, elle revient à la maison, toute contente de sa journée.

ZAC, LE PETIT INDIEN

Zac, le petit indien, se promène dans la forêt. Les oiseaux chantent. Les arbres sont couverts de feuilles vertes. Le soleil brille de tous ses rayons. Zac a très chaud. Il s'arrête près d'un lac. Il en profite pour se baigner. Sa baignade dans le lac l'a rafraîchi. Il continue joyeusement sa promenade.

Le chevalier Roland

Le chevalier Roland, monté sur son cheval, aperçoit au loin un grand château. Il décide d'y passer la nuit. Le château est tout en pierres grises. Il y a de grandes tours. Un drapeau flotte sur une des tours. Le chevalier pénètre dans le château. Le seigneur du château l'invite à passer quelques jours avec lui.

Le chasseur et l'orignal

Benoît, le chasseur, se promène dans la forêt. C'est une forêt sombre aux arbres immenses. Benoît arrive près d'un lac. Un orignal nage dans le lac. Benoît prend son fusil. Il se prépare à tirer. Mais il se sent incapable de tuer un si bel animal. Il se contente de l'admirer.

Zozo, le clown, en danger

Zozo, le clown, jongle avec des assiettes au milieu de la piste du cirque. Près de la piste, il y a la cage des lions. La porte de la cage s'ouvre. Un lion s'échappe. Il se dirige vers Zozo. Heureusement, le dompteur de lions arrive en courant. Il ordonne au lion de retourner dans la cage. Ouf! Zozo, le clown, est sauvé.

LE VOILIER PRIS DANS LA TEMPÊTE

Claire est seule sur son voilier. Il y a de gros nuages noirs dans le ciel. Il pleut. Il fait froid. Le vent souffle fort. Les vagues sont tellement hautes qu'elles risquent de renverser le voilier. Claire a peur. Soudain, elle aperçoit une petite île avec quelques arbres et de gros rochers. Ouf! Elle est sauvée.

PIQUETTE, LA CHATTE

Par un bel après-midi d'été, Piquette, la chatte, se repose sur un coussin. Elle a mis au monde trois beaux chatons. Piquette est très fière de ses chatons: elle les lèche, les cajole, leur donne du lait. Piquette s'endort avec ses trois petits. Pierrot, un petit garçon du quartier, s'approche de la famille endormie et prend un des chatons. Aussitôt, Piquette se réveille. Elle est en colère parce que Pierrot lui a pris un chaton. Elle sort ses griffes et miaule. Elle se jette sur le petit garçon. Pierrot, effrayé, lâche le chaton et s'enfuit. Piquette, heureuse de revoir son chaton, ronronne de bonheur.

Lexique:

cajoler: caresser

LES DEUX POULES DE JACQUOTTE

Tôt le matin, Jacquotte, la fermière, s'en va au marché. Ele veut acheter des poules qui lui donneront de beaux oeufs. Elle aime beaucoup les poules. Au marché, elle achète deux poules blanches, jolies et dodues. Sur le chemin du retour, elle pense aux bons grains qu'elle donnera à ses poules, au poulailler qu'elle construira pour elles. Soudain, un renard surgit du buisson. La fermière, surprise, lâche les deux poules qui s'enfuient. Le renard court après les poules. Jacquotte est malheureuse d'avoir perdu ses poules. Elle poursuit le renard et le rattrape. Elle crie pour faire peur au renard. Le renard se sauve. Jacquotte retrouve les deux poules effrayées. Elle prend les poules dans ses bras pour les rassurer. Jacquotte est heureuse d'avoir retrouvé ses deux belles poules.

Lexique:

marché: endroit où l'on vend des animaux, des légumes, des fruits, etc...

dodu(es): gras

poulailler: abri où l'on loge les poules

surgir: apparaître brusquement

LE SAC DE POUDRE D'OR

Étoile d'or se promène dans le ciel portant un sac sur son dos. Ce sac contient de la poudre d'or. Elle se recouvre de cette poudre d'or pour être plus brillante la nuit. Tout à coup, elle aperçoit un vaisseau spatial. À l'intérieur du vaisseau se trouve Spac, le cosmonaute. Spac a remarqué le sac de poudre d'or. Il aimerait bien le rapporter sur la terre. Comment s'y prendre? Spac est rusé. Il enfile sa combinaison spatiale et sort de son vaisseau. Il s'approche tout souriant d'Étoile d'or. L'étoile ne remarque pas le regard méchant du cosmonaute. Spac se jette sur l'étoile et lui vole son sac. Il s'enfuit. Étoile d'or est stupéfaite. Elle se ressaisit vite. Elle lance un rayon paralysant en direction de Spac. Spac s'immobilise. Étoile d'or reprend son sac. Elle est heureuse. Elle continue sa promenade dans le ciel.

Lexique:

cosmonaute:	voyageur de l'espace
rusé:	fin, adroit, façon d'agir pour tromper quelqu'un
combinaison spatiale:	vêtement pour se promener dans l'espace
stupéfait(e):	surpris, étonné
se ressaisir:	reprendre son calme
rayon paralysant:	qui empêche de bouger
s'immobiliser:	ne plus faire un geste

LE CERF-VOLANT

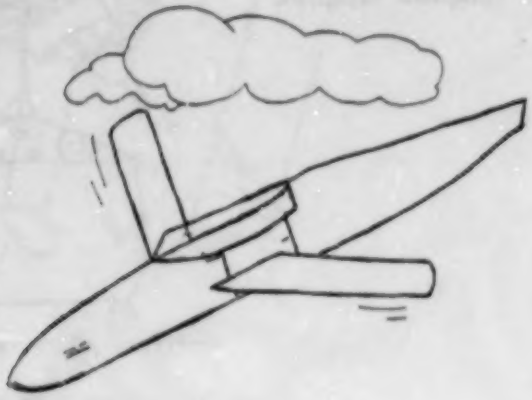
Le soleil brille dans le ciel. Olivier court sur la plage. Il fait voler son cerf-volant très haut dans le ciel. Il s'amuse beaucoup. Cachée derrière un arbre, Mia regarde Olivier s'amuser. Mia veut s'emparer du cerf-volant. Elle réfléchit; elle a plusieurs tours dans son sac. Elle s'approche lentement, sans faire de bruit. Arrivée près d'Olivier, elle crie: Bou! Surpris, Olivier lâche le cerf-volant. Mia saisit la ficelle du cerf-volant et elle part en courant. Olivier est en colère. Il court après Mia. Après quelques minutes, il rattrape Mia et il reprend son cerf-volant. Olivier saute de joie. Il a retrouvé son cerf-volant.

Lexique:

s'emparer: prendre

LE BEL AVION EN PAPIER

Ce jour-là, une araignée se promène dans le jardin. Tout à coup, elle se cogne le nez sur un objet blanc. C'est un bel avion en papier. L'araignée monte sur l'avion. Soudain, un coup de vent la fait s'envoler dans les airs. "Hourrah! dit l'araignée. Moi qui ai toujours voulu voler". Une sauterelle voit l'araignée voler là-haut dans le ciel. "Quelle chance a cette araignée. J'aimerais bien posséder un avion comme celui-là," dit la sauterelle. Son ami l'oiseau-mouche a tout entendu. Il est toujours prêt à commettre de mauvaises actions. "Monte sur mon dos, je vais t'aider" dit l'oiseau-mouche à la sauterelle. L'oiseau-mouche s'envole dans le ciel et attrape l'avion en papier dans son bec. Sous le choc, l'araignée tombe dans l'herbe. Heureusement, un énorme papillon passait par là. D'un coup d'aile, il fait basculer l'avion qui retombe près de l'araignée. L'oiseau-mouche et la sauterelle se sauvent. L'araignée saute de joie. Elle peut recommencer à voler dans le ciel.

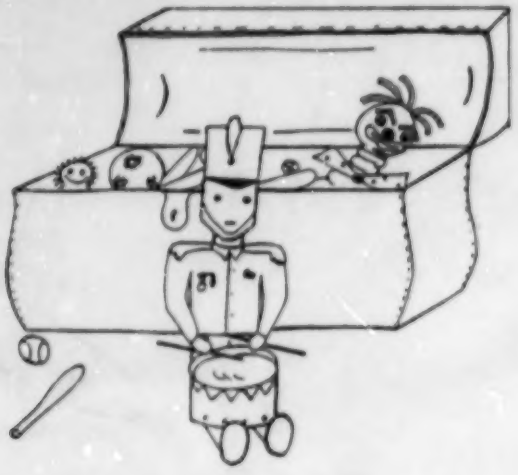


Lexique:

basculer: tomber

LE TAMBOUR DU SOLDAT DE BOIS

Un grand coffre à jouets se trouve dans une chambre d'enfant. À l'intérieur, il y a un soldat de bois, un clown, un robot, un ours en peluche et toutes sortes d'autres jouets. La nuit, quand tout le monde dort, le petit soldat de bois s'amuse avec son tambour. Rataplan! Rataplan! Rataplan! fait-il sur son tambour. Le clown est jaloux. Lui aussi, il voudrait avoir un beau tambour. Comment pourrait-il s'y prendre pour s'emparer du tambour? Il en parle à son ami le robot. Le robot n'aime pas beaucoup le petit soldat de bois. Il aimerait bien lui jouer un mauvais tour. Il décide avec le clown de voler le tambour. Le clown se dirige vers le soldat de bois et lui parle. Le robot en profite pour assommer le soldat par derrière. Les deux chenapans s'emparent du tambour. Mais l'ours en peluche a tout vu. Il grogne si fort que le clown et le robot échappent le tambour. Le clown et le robot se cachent au fond du coffre à jouets. Le soldat de bois se réveille. L'ours lui redonne son tambour. Le soldat de bois est tout heureux de pouvoir faire de nouveau: rataplan! rataplan!



Lexique:

chenapans: personnes méchantes, qui jouent de mauvais tours.

LE PANIER À PROVISIONS

Depuis le matin, Gilles, le bûcheron, coupe du bois dans la forêt. Il a apporté un panier à provisions. À midi, il s'installe pour déguster son repas. Il a faim. Il fouille dans son panier à provisions. Soudain, il entend du bruit. Il relève la tête. Un gros ours se dirige vers lui. Effrayé, le bûcheron n'ose pas bouger. L'ours prend le panier et s'enfuit. Michel, son ami, a vu tout ce qui s'est passé. C'est un bûcheron rusé. Il attache une corde entre deux arbres. L'ours court. Il trébuche sur la corde et se cogne le museau contre un arbre. Michel reprend le panier et le rapporte à Gilles. Gilles est content. Il invite Michel à partager son repas.

Lexique:

panier à provisions:	panier qui contient de la nourriture
déguster:	savourer, manger avec appétit
fouiller:	chercher quelque chose en déplacant les objets
trébucher:	perdre l'équilibre

LE BRAVE CHEVALIER

Ce soir, il y a fête au château, car c'est l'anniversaire du roi Guillaume. Ses fidèles chevaliers lui offrent une épée magnifique. Son frère, le prince Arthur, est jaloux. Il désire cette épée. Pendant que le roi danse avec la reine, le prince s'approche du trône. Croyant que personne ne le regarde, il s'empare de l'épée et s'enfuit. Mais le chevalier Georges a tout vu. Le chevalier Georges est un ami du roi. Il ne peut accepter ce vol. Il le dit au roi. Le roi est en colère. Le chevalier Georges, heureux d'aider son roi, part à la recherche du prince. Après une longue poursuite à cheval, le chevalier Georges rejoint le prince Arthur. Les deux se battent à l'épée. Le chevalier Georges gagne le combat et rapporte l'épée au roi Guillaume. Le roi, content d'avoir retrouvé son épée, remercie son brave chevalier.

Lexique:

trône: siège, fauteuil spécial pour le roi.

LE CHEVAL NOIR À LA MAGNIFIQUE CRINIÈRE

Cet histoire se passe au temps des lutins et des sorcières. Au fond des bois, vit Tom, un jeune garçon. Il habite une petite cabane. Il a, pour seul compagnon, un magnifique cheval noir. Jamais on n'a vu un cheval avec une crinière aussi soyeuse et abondante. Tom s'occupe de son cheval avec beaucoup d'amour. Chaque jour, Tom nourrit son cheval et l'amène faire de longues promenades. Jamais il n'oublie de brosser sa longue crinière. Un jour, Jean, le pêcheur, qui se promène dans la forêt, aperçoit le cheval de Tom. Il remarque la longue crinière et se dit: "Quel beau filet de pêche je pourrais fabriquer avec cette crinière. Il me la faut absolument". Mais il a besoin d'aide pour commettre sa mauvaise action. Il pense très fort à son amie Flac, la sorcière. Au même instant, Flac apparaît. "Je vais t'aider" dit-elle en ricanant. Les deux compères, Jean et Flac, s'approchent du cheval sans faire de bruit.

La sorcière donne du foin au cheval qui le mange avec plaisir. À peine a-t-il fini de manger que sa crinière tombe dans l'herbe. Jean ramasse la crinière et s'enfuit avec Flac. Tom a tout vu, mais il ne peut rien faire contre la sorcière. Il s'asseoit sur un tronc d'arbre et se met à pleurer. Soudain, il entend un bruit. Il se retourne et voit un lutin tout habillé de vert. "Ne pleure pas: je vais t'aider", dit le lutin. Il prononce une formule magique: "Zigou, ziga, zigalou". On voit Jean et Flac se transformer en arbres. Tom reprend la crinière du cheval. Alors, le lutin sort une baguette de sa veste et en frappe trois fois la crinière. À l'instant même, la crinière reprend sa place sur la tête du cheval. Tom remercie son ami le lutin. Tom est heureux. Son cheval est redevenu comme avant.

Lexique:

crinière: poils longs que l'on trouve sur le cou du cheval.

ricaner: rire d'un air moqueur.

compères: des amis prêts à s'aider pour jouer un mauvais tour.

BOISÉE, LA VIEILLE MAISON ET MONSIEUR LE VENT

Boisée, la vieille maison, est fière de sa cheminée. C'est l'hiver. De gros flocons de neige tombent sur la maison. Tous les arbres ont perdu leurs feuilles: ils sont tous blancs. Boisée n'a pas peur de l'hiver, car la cheminée la tient bien au chaud. Mais ce jour-là, le vent est en colère. Il voit la cheminée qui envoie des ronds de fumée dans le ciel et il se dit: "Je vais souffler si fort que la cheminée va s'envoler dans le ciel". Aussitôt dit, aussitôt fait. Le vent se met à souffler si fort, si fort qu'on voit la cheminée se promener dans le ciel.

Boisée, la vieille maison est triste: elle a perdu sa cheminée. De grosses larmes coulent de ses fenêtres. "Monsieur le vent, dit Boisée, sans ma cheminée, je vais mourir de froid cet hiver. Je vous en prie, redonnez-moi ma cheminée." Le vent, ému par les plaintes de la vieille maison, souffle de nouveau sur la cheminée. La cheminée reprend sa place sur le toit de la vieille maison. Elle pourra passer l'hiver bien au chaud.

Lexique:

Ému: attendri, bouleversé, triste

Plaintes: lamentations, mots qui expriment la douleur, la souffrance.

AMÉLIE ET LE RENARD

Une petite fille, Amélie, s'amuse dans la cour de la ferme de ses parents avec un petit lapin. Le soleil est presque entièrement caché derrière les nuages. Lentement, la pluie se met à tomber. Amélie et le petit lapin se réfugient dans la grange. Un renard, sans faire de bruit, les suit jusqu'à la grange. Le renard est affamé. Il aimerait bien manger le lapin d'Amélie. Il bondit sur le lapin. Amélie, oubliant sa peur, s'empare d'une fourche. Elle pique le renard. Le renard s'enfuit en gémissant de douleur. Amélie prend le petit lapin dans ses bras. Elle est heureuse. Son lapin a eu plus de peur que de mal.

Lexique:

grange: grand bâtiment où l'on abrite les récoltes.

affamé: qui a très, très faim.

bondir: sauter.

fourche: instrument formé d'un long manche terminé par des dents allongés. Il sert, à ramasser le foin, la paille, le fumier.

LE FILET DE PÊCHE DE PICO

Pico, le pêcheur, est heureux. Il a fabriqué un filet de pêche. Il a tressé des mailles solides afin que le filet ne se déchire pas. Comme c'est une belle journée ensoleillée, il décide d'aller pêcher afin de vérifier la solidité de son nouveau filet de pêche. Arrivé près de l'endroit où il a l'habitude de pêcher, Pico jette son filet de pêche à l'eau. Au même moment, Flouc, le poisson scie, aperçoit le filet de pêche. "Je vais le déchirer", se dit-il. Il s'approche du filet. Il essaie de le couper avec sa mâchoire en forme de scie. Pico tire sur le filet. Le poisson scie lâche le filet. Pico le remonte. Ouf! le filet est tellement solide que le poisson scie n'a pas réussi à le couper. Pico est heureux de retrouver son filet de pêche intact.

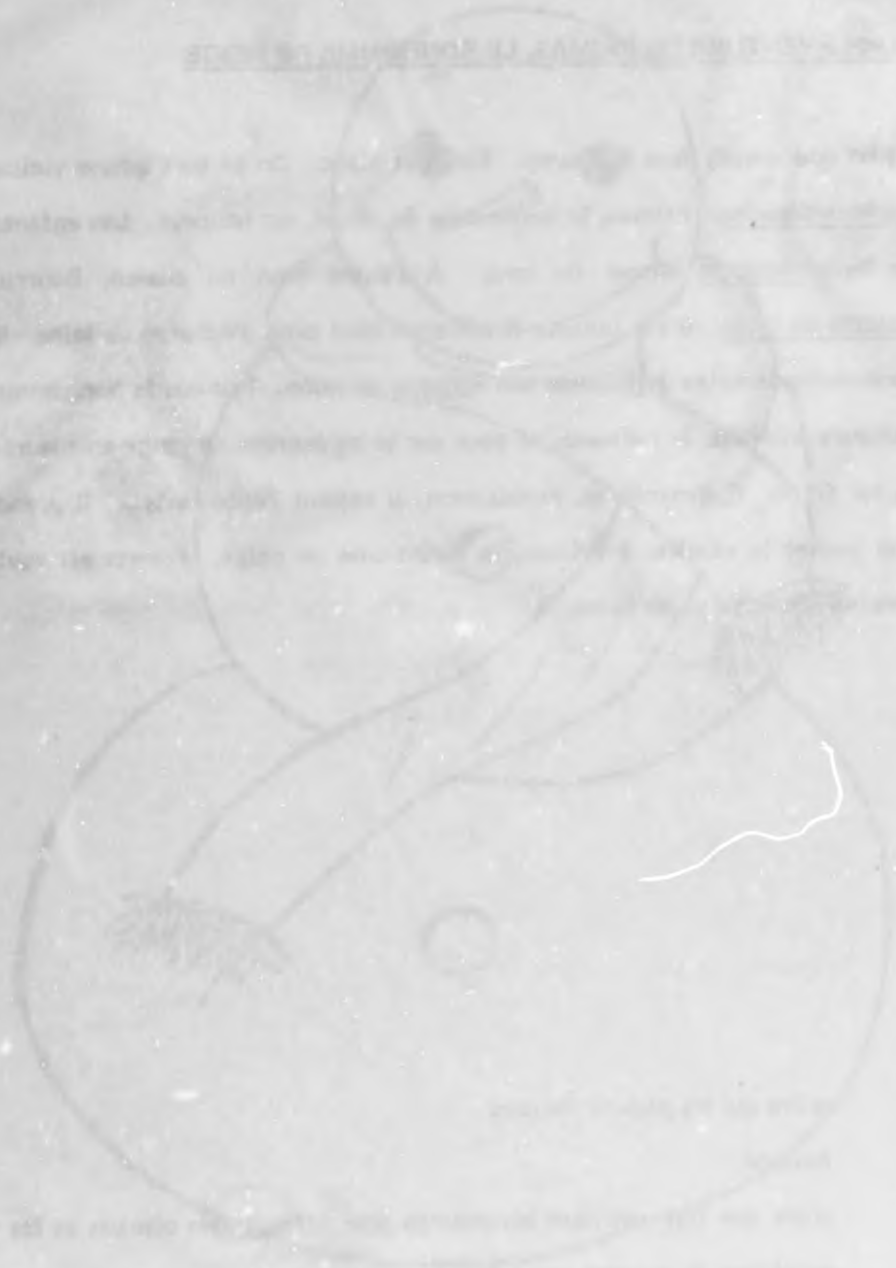
Lexique:

mailles: fils entremêlés, entrelacés, formant le filet de pêche.

intact: en bon état, qui n'a pas été abimé ou endommagé.

CLAUDE ET SON CHIEN

Claude est dans son lit. Il vient à peine de se réveiller. Ses parents lui apportent son cadeau d'anniversaire: c'est un petit chien, tout mignon. Claude est fou de joie. Sa soeur Marie est jalouse. Elle voudrait bien avoir le chien. Marie lance une taie d'oreiller au visage de Claude et prend le chien dans ses bras. Claude est en colère. Il veut que Marie lui redonne son chien. Marie ne veut pas. Elle veut garder le chien. Ils continuent de se disputer. Alors Claude propose une solution: "Redonne-moi mon chien et tu pourras le promener tous les jours." Marie accepte. Claude est content de ravoir son chien.



UNE AVENTURE DE FRIMAS, LE BONHOMME DE NEIGE

La neige tombe tout doucement dans le champ. Tout est blanc. On ne voit qu'une vieille clôture et deux arbres dénudés. Frimas, le bonhomme de neige, est heureux. Les enfants lui ont mis une belle écharpe autour du cou. À l'autre bout du champ, Bourru, l'épouvantail, grelotte de froid. Il est jaloux. Il aimerait bien avoir l'écharpe de laine. Il court jusqu'au bonhomme de neige et lui vole son écharpe de laine. Frimas, le bonhomme de neige, est malheureux. Bibi, le corbeau, se pose sur le bonhomme de neige en pleurs. "Je vais t'aider", lui dit-il. Il s'envole et, rapidement, il rejoint l'épouvantail. Il prend l'écharpe dans son bec et la ramène à Frimas, le bonhomme de neige. Frimas est tout heureux. Il a retrouvé son écharpe de laine.

Lexique:

arbre dénudé:	arbre qui n'a plus de feuilles
écharpe:	foulard
épouvantail:	objet que l'on met dans les champs pour effrayer les oiseaux et les empêcher de manger les graines
grelotter de froid:	trembler de froid

LE TRAÎNEAU DE LUC

La neige a cessé de tomber. Il fait très froid. Luc s'est habillé chaudement pour aller glisser avec son traîneau sur les pentes enneigées. Lina aimerait bien s'amuser avec le traîneau de Luc. Elle demande à son amie Kim de l'aider. Pendant que Luc s'installe sur son traîneau, Lina lui lance des balles de neige. Luc tombe par terre pour éviter les balles de neige. Kim en profite pour prendre le traîneau. Kim et Lina s'asseoient sur le traîneau qui glisse sur la pente. Mais Riki, le chien de Luc, se lance, en jappant, à la poursuite du traîneau.

Arrivées au bas de la pente, Kim et Lina voient Riki s'élancer vers elles. Le chien attrape la corde du traîneau dans sa gueule. Il tire sur le traîneau et les deux filles tombent dans la neige. Riki ramène le traîneau à Luc. Luc saute de joie.

DEUXIÈME PARTIE

Des récits complexes

UN SECRET BIEN GARDÉ

Popol est malheureux. Son amie Julie lui a dit qu'elle avait un secret qu'elle ne veut dire à personne.

Mais Popol veut absolument connaître ce secret. Chaque jour, il demande à Julie de partager son secret avec lui. Julie refuse. Popol ne sait plus que faire pour convaincre Julie. Un après-midi, Popol décide d'aller pique-niquer au lac. Au moment où il allait partir, Julie arrive. Elle aimerait bien aller pique-niquer au lac elle aussi. "Je t'emmène, lui dit Popol, mais à une seule condition: dis-moi ton secret." Julie hésite, mais elle veut tellement aller pique-niquer qu'elle accepte de dévoiler son secret. "Enfin, se dit Popol, tout heureux; je vais connaître ce fameux secret".

Depuis ce jour, Popol et Julie ont un secret qu'ils ne veulent partager avec personne.

Lexique:

convaincre: persuader, amener quelqu'un à partager son secret

dévoiler: dire un secret

fameux: extraordinaire

LE BALLON ROUGE

Le ballon rouge est prisonnier. Le marchand de ballons le tient solidement avec un bout de ficelle pour qu'il ne s'échappe pas.

"Ah! comme je suis malheureux", soupire le petit ballon rouge. Les oiseaux ont de la chance. Ils volent dans le ciel à leur guise. Ils sont libres."

"Ah! j'envie leur liberté", se lamente le ballon rouge. Si j'étais libre, je pourrais m'amuser avec le vent, aller très haut dans le ciel jusqu'à la lune."

Le ballon est si malheureux qu'il pâlit de jour en jour. Le marchand est en colère contre le ballon. Il laisse échapper la ficelle du ballon. Le ballon s'envole dans le ciel. Peu à peu, il reprend sa belle couleur rouge. Il est si heureux d'avoir retrouvé sa liberté. Depuis ce jour, le ballon se promène dans le ciel, libre comme les oiseaux.

Lexique:

marchand: quelqu'un qui achète et vend des choses

ficelle: corde mince

se lamenter: se plaindre, ne pas être heureux de ce qui nous arrive

pâlir: devenir blême, perdre ses couleurs

L'HISTOIRE DE RIFI ET MAX

Rifi est un petit moineau qui vit au milieu d'une forêt magnifique. Il habite dans un nid qu'il a construit sur les branches d'un sapin. Malgré cela, Rifi, le moineau, est malheureux. Il lui manque un ami avec qui il pourrait s'amuser.

"Comme la vie serait plus gaie, si je possédais l'amitié de quelqu'un", soupire-t-il.

"Mais je suis là, moi", s'écrie Max, le pigeon. Je veux bien être ton ami. J'arrive de très loin et je suis seul moi aussi."

"Merveilleux, répond Rifi. Nous habiterons ensemble dans mon nid". Ils deviennent amis et passent tout l'automne à voler de branche en branche, à chercher de la nourriture et à se tenir bien au chaud au creux du nid. Rifi, le moineau, n'avait jamais été aussi heureux de sa vie.

Mais un jour, un autre pigeon se pose près du nid de Rifi et de Max.

"L'hiver arrivera bientôt dit l'autre pigeon à Max. Viens avec moi vivre dans un pays plus chaud". Max est tenté de suivre l'autre pigeon. L'hiver est si froid par ici. Mais Rifi, le moineau, ne veut pas le laisser partir. Il serait de nouveau trop malheureux sans l'amitié de Max. Il explique tout cela à son ami le pigeon. Mais il ne réussit pas à convaincre Max qui part avec l'autre pigeon.

Rifi est malheureux. Il devra passer l'hiver seul sans l'amitié de Max, le pigeon.

LES CROCODILES CROC ET MIMI

Croc, le crocodile, s'ennuie. Il est tout seul depuis que Mimi l'a quitté. Il est tellement malheureux que de grosses larmes coulent sur sa peau et se jettent dans le marais.

"Comme je l'aime, ma petite Mimi, murmure-t-il. Je ne peux vivre sans elle".

Un jour, malgré la pluie qui tombe, Croc part à la recherche de sa bien-aimée. Il la cherche partout. Après avoir longtemps marché, Croc aperçoit Mimi, couchée près d'un arbre. Il lui crie: "Mimi! Mimi!" Mimi ouvre les yeux et aperçoit Croc. Elle court à sa rencontre. Croc est heureux. Il serre Mimi dans ses pattes.

Soudain, Croc voit un chasseur de crocodiles avec un filet. Le chasseur jette le filet sur les deux crocodiles. Croc a juste le temps de s'échapper, mais Mimi est prisonnière du terrible chasseur. Croc est malheureux: son amie est prise dans le filet. Rapidement, Croc saute sur le chasseur. Le chasseur tombe par terre. Il a tellement peur qu'il se relève rapidement et se sauve à toute vitesse.

Croc coupe le filet avec ses dents et délivre Mimi. Mimi lui saute au cou. Croc est heureux. Il a retrouvé l'amour de Mimi.

Lexique:

Marais: terrain couvert d'eau, terrain boueux

Bien-aimée: une personne envers qui on éprouve de l'amour

LE LION EN CAGE

Léo, le lion, a été capturé et mis en cage. Maintenant, il habite dans un grand cirque. Léo est malheureux. Il ne peut plus se promener dans la jungle, libre comme tous les autres animaux.

Au cirque, le dompteur de lions lui donne des coups de fouet pour qu'il saute par-dessus un cercle de feu. Léo, le lion, n'aime pas le dompteur, ni le cirque. Léo voudrait retrouver sa liberté et retourner dans la jungle. "Comment pourrais-je m'échapper?", se demande le lion.

Un jour, le dompteur de lions donne de la nourriture et de l'eau à Léo. Le dompteur oublie de fermer la porte de la cage derrière lui. Léo, le lion, en profite pour s'échapper. Léo est heureux: il est enfin libre.

Mais le dompteur s'est aperçu de la disparition du lion. Le dompteur prend une chaise et un fouet. Il rattrape Léo. Le dompteur fait claquer son fouet pour effrayer Léo. Il utilise la chaise pour se protéger. Le dompteur réussit à ramener Léo dans sa cage.

Léo est malheureux. Il ne pourra plus jamais retrouver sa liberté.

Lexique:

fouet: corde en cuir attachée à un manche dont on se sert pour dresser les animaux

cercle de feu: tige ronde à laquelle le dompteur met le feu. Le lion doit passer au-dessus ou à travers cette tige.

disparition: quelqu'un ou quelque chose qui n'est plus là.

NOÉMIE ET LE POT DE BISCUITS

Noémie vient tout juste de se réveiller. Tout le monde dort encore dans la maison. Le soleil vient à peine de se lever. Noémie a faim: elle se dirige vers la cuisine. Elle aperçoit un pot de biscuits sur le comptoir de cuisine. Noémie aimerait bien manger des biscuits. Elle s'approche du comptoir. Elle se met sur la pointe des pieds pour atteindre le pot de biscuits, mais elle est trop petite. Noémie est malheureuse. Elle ne pourra pas manger de biscuits.

Oh! mais Noémie ne se décourage pas si vite. Elle prend un tabouret et monte dessus. Grognon, le chien de la maison, s'approche d'elle et jappe très fort. Surprise, Noémie tombe par terre. "Jamais, je ne mangerai de biscuits", se dit-elle.

Noémie attend que le chien sorte, de la cuisine. Puis doucement, elle tire la table de la cuisine vers le comptoir, monte dessus et s'empare du pot de biscuits.

Noémie est heureuse. Elle peut enfin manger des biscuits.

UN NID POUR UNE HIRONDELLE

C'est le printemps. Toutes les hirondelles sont revenues au pays, après avoir passé l'hiver dans un endroit plus chaud. Mais Mimi, la petite hirondelle, est malheureuse. Toutes les autres hirondelles savent comment construire un nid. Mais Mimi est tellement malhabile qu'elle ne sait pas le faire. "Il faut que je me trouve un nid déjà fait" dit-elle. Elle part aussitôt à la recherche d'un nid.

Soudain, que voit-elle, entre les branches d'un sapin? Un joli petit nid. Personne ne semble l'habiter. Mimi, l'hirondelle, s'installe dans le nid, heureuse d'avoir trouvé un logis. Mais sa joie est de courte durée. Une corneille arrive et lui ordonne de déguerpir. Mimi, l'hirondelle, n'est pas de taille à se battre contre une corneille. Elle quitte donc le nid, malheureuse d'être de nouveau sans abri.

Courageusement, elle continue à chercher. En survolant un parc, elle remarque une cabane d'oiseaux accrochée à un arbre. "Que c'est joli! pense Mimi. Peut-être pourrais-je l'habiter?" Elle s'approche doucement, craignant qu'un autre oiseau y soit déjà installé. Mais non la cabane est vide. Mimi s'installe confortablement. Elle y habite plusieurs jours sans que personne ne vienne la déranger. "C'est merveilleux, se dit Mimi, l'hirondelle. J'ai enfin trouvé un joli endroit où habiter."

Lexique

malhabile: qui n'est pas habile pour construire un nid

logis: endroit où on habite

déguerpir: quitter le nid rapidement

abri: endroit, maison qui protège des dangers, du froid du vent et de la pluie

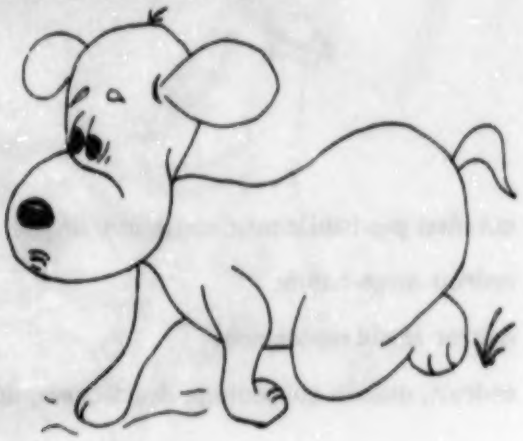
LE CHIEN ET LA LUNE

Un soir, Pouf, le chien, regarde la lune. "Comme elle est belle! pense-t-il. Il me la faut absolument. Je suis trop malheureux sans elle." Alors, il trouve une longue, longue échelle et commence à grimper. Arrivé au haut de l'échelle, il s'aperçoit qu'il a à peine dépassé les nuages. Mon échelle est trop petite, se dit Pouf, tout malheureux. Il faut que je trouve autre chose."

Il descend de l'échelle et se met à réfléchir longuement. "Ça y est, j'ai trouvé." Il gonfle des dizaines de ballons qu'il accroche à son dos. Et voilà Pouf, le chien, qui s'envole haut dans le ciel. Mais un oiseau passant près de lui, s'amuse à crever tous les ballons. Pouf retombe brutalement sur le sol. "Décidément, je n'y arriverai jamais", songe-t-il tristement.

De nouveau, Pouf pense au moyen qu'il pourrait prendre pour aller décrocher la lune. "Et si je fabriquais une fusée?" Aussitôt dit, aussitôt fait. Pouf, le chien, part en fusée. Arrivé près de la lune, il sort un immense filet, capture la lune et la ramène sur la terre.

Depuis ce temps, Pouf, le chien, vit heureux avec la lune.



PIRA, LA JUMENT

Pira, la jument, est enfermée dans l'écurie du château. Elle rêve de liberté. Elle veut être libre, galoper dans la forêt à son aise. Un jour, Zozo, le bouffon du roi, vient lui rendre visite. Zozo s'aperçoit du chagrin de la jument et décide de l'aider.

À la nuit tombée, Zozo retourne à l'écurie et ouvre la porte pour que Pira, la jument, s'évade. Malheureusement, le garçon d'écurie est là et surveille la jument. Pira n'a pas le temps de s'enfuir. Le garçon d'écurie referme violemment la porte. "Jamais, je ne pourrai m'évader de cette écurie", pense Pira, la jument. Elle s'allonge par terre et se met à pleurer.

Mais Zozo, le bouffon, ne se décourage pas si vite. Il attend que le garçon d'écurie s'endorme. Alors, il s'approche de l'écurie sans faire de bruit. Rapidement, il ligote le garçon d'écurie et libère Pira, la jument.

Pira piaffe de joie. Elle remercie Zozo, le bouffon, de son aide, puis galope jusqu'à la forêt. Elle est enfin libre!

Lexique:

à son aise:	en toute liberté, comme il(elle) veut
bouffon du roi:	sorte de clown au service d'un roi
chagrin:	peine
à la nuit tombée:	quand la nuit vient
s'évader:	s'échapper, s'enfuir d'un lieu
surveiller:	observer attentivement et secrètement
garçon d'écurie:	personne qui s'occupe des chevaux
ligoter:	attacher avec une corde
piaffer de joie:	qui frappe la terre avec ses pattes pour montrer qu'il(elle) est heureux(se)

LA PETITE GOUTTE DE PLUIE

Finette, la petite goutte de pluie est chagrinée. Elle se retrouve toute seule sur une branche d'arbre après un violent orage. Elle voudrait retourner dans son nuage. Mais le nuage est si loin. Jamais elle n'y arrivera toute seule.

Zim, le moineau, entend les pleurs de la petite goutte de pluie. "Je vais t'aider" dit-il. Zim, le moineau, prend la goutte de pluie sur une de ses ailes et s'envole vers le nuage. Mais un gros coup de vent s'amuse à souffler sur les ailes du moineau. Finette, la goutte de pluie, glisse de l'aile et retombe sur la branche de l'arbre. "Nous n'y arriverons jamais", se lamente la petite goutte de pluie.

Mais Zim, le moineau, a une autre idée. Il cache la goutte de pluie à l'intérieur d'une fleur. Zim prend la tige de la fleur dans son bec et transporte ainsi la petite goutte de pluie, bien à l'abri, jusqu'au nuage.

Finette, la goutte de pluie, retrouve avec joie son nuage.

Lexique:

chagrinée: avoir de la peine

se lamenter: se plaindre, se désoler

bien à l'abri: en sécurité, dans un lieu protégé, où il n'y a pas de danger

L'HISTOIRE D'ALBA, LA ROSE

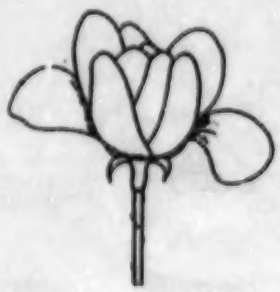
L'orage est à peine terminé. Toutes les fleurs du jardin ont été abimées par la pluie et le vent. Mais Alba, la rose, est la plus touchée. Le vent l'a complètement déracinée. Si personne ne vient la replanter dans la terre, elle mourra. Alba est désespérée. Vite, elle a besoin d'aide.

Par bonheur, Jules, le jardinier, fait le tour du jardin et voit la rose complètement déracinée. Sans attendre, il la repiante soigneusement dans la terre. Ouf! Alba respire de nouveau, ses racines sont bien fixées dans la terre humide.

Mais Grési, la taupe, passe sous la rose en creusant un tunnel et la déterre complètement. Voilà de nouveau Alba, hors de terre, presque sans vie.

Doudou, le chat du jardinier, adore les roses. Voyant Alba, la rose, dans un si triste état, il creuse rapidement un trou à l'autre bout du jardin, à l'abri des orages et des taupes. Doudou prend délicatement la rose entre ses pattes et la plante dans le trou.

Alba est ravie. Elle ne risque plus rien. Sa vie n'est plus en danger.



Lexique:

abimé:	endommagé, en mauvais état
la plus touchée:	la plus abimée
déraciner:	arracher de terre une plante ainsi que ses racines
replanter:	mettre de nouveau une plante en terre pour qu'elle prenne racine
déraciné:	qui a été arraché de terre
Taupe:	annimal qui vit sous terre et qui creuse des galeries souterraines, des tunnels

LE BALLON BLEU

Michèle se promène tristement dans le parc. Elle aimerait avoir un beau ballon bleu retenu à une ficelle, comme ceux qu'elle a vus au cirque. Alors, Michèle continue sa promenade dans ce parc plein d'arbres magnifiques, cherchant dans sa tête, comment elle pourrait se procurer un ballon.

Levant la tête pour regarder les nuages dans le ciel, elle voit, accroché à une branche d'arbre, un beau ballon bleu. Michèle saute de joie. "Hourra! s'écrie-t-elle, un ballon exactement comme je le désire!" Mais sa joie est de courte durée quand elle réalise qu'elle ne peut atteindre la branche où est accroché le ballon. Émile, le gardien du parc, voit les efforts que fait Michèle pour attraper le ballon. Gentiment, il grimpe dans l'arbre et rapporte le ballon à Michèle. Michèle, heureuse, remercie Émile et continue sa promenade en tenant solidement le ballon bleu d'une main. Mais Michèle, distraite, ne regarde pas où elle pose les pieds et trébuche sur une pierre. En tombant, elle lâche le ballon. Le vent en profite pour l'apporter haut dans le ciel. Pauvre Michèle, la voilà de nouveau sans ballon.

Heureusement, Tuf, l'oiseau, a vu toute la scène. D'un coup d'aile, il est près du ballon. Il attrape la ficelle dans son bec et rapporte le ballon à Michèle. Michèle embrasse le petit oiseau. Son bonheur est immense d'avoir enfin son ballon bleu.

Lexique:

se procurer:	obtenir quelque chose, acquérir
poser les pieds:	où elle met les pieds, où elle marche
trébucher:	perdre l'équilibre. Michèle a failli tomber en cognant une pierre avec son pied.
a vu toute la scène:	a vu tout ce qui se passait

MIXO, LE PHOQUE

Mixo, le phoque, est mécontent. Depuis le matin il essaie d'attraper des poissons, mais sans succès. Il continue à nager sous l'eau, à la recherche de poissons, lorsqu'il rencontre son amie, Balou, la baleine bleue. Il raconte ses problèmes à la baleine. "Ne t'en fais pas, répond Balou, la baleine. Il y a un immense banc de poissons là-bas près de la banquise."

Mixo, le phoque, remercie son amie, la baleine, et part à la recherche du banc de poissons. Balou, la baleine, avait raison. Il y a plein de poissons près de la banquise. Dès que Mixo attrape un poisson, il le dépose sur la banquise. Mixo, le phoque, est ravi. Il a déjà pêché douze gros poissons.

Il se prépare à les manger quand Brutus, l'ours blanc, s'approche, à la nage, de la banquise. Il voit les poissons de Mixo. "Ces poissons feront un excellent repas", pense Brutus, l'ours blanc. Et d'un bond, il est sur la banquise. Mixo a peur: il n'est pas de taille à se défendre contre un ours blanc. D'ailleurs Bourru, d'un seul coup de patte, envoie Mixo, le phoque, dans l'eau.

Découragé, Mixo s'éloigne rapidement de la banquise. Il continue à chercher des poissons. Il est affamé. Il n'a rien mangé de la journée. Au même moment, Pic, le petit Esquimau, revient de la pêche et passe en kayac près de Mixo, le phoque. Il demande à Mixo pourquoi il a l'air si malheureux. Mixo lui raconte sa triste histoire. Pic, l'Esquimau, a du chagrin pour Mixo. Alors il donne à Mixo quelques-uns des poissons qu'il a pêchés. Mixo est fou de joie à la vue de si beaux poissons à manger.

Lexique:

mécontent:	quelqu'un qui n'est pas content
banc de poissons:	grande quantité de poissons se déplaçant ensemble
banquise:	couche épaisse de glace flottant sur l'eau
déposer:	mettre sur la banquise
ravi:	content
bond:	saut
n'être pas de taille:	ne pas avoir la force suffisante pour ...
être affamé:	avoir très faim
kayac:	canot de pêche étroit et long

PATUS, LA MOUFFETTE

Comme d'habitude Patus, la mouffette, a passé la nuit dehors, loin de sa maison. "Maintenant, dit-elle, retournons à la maison". Mais elle s'est éloignée plus qu'à l'accoutumée de sa maison et elle ne retrouve plus son chemin. "Que vais-je faire pense-t-elle, toute malheureuse. Il faut absolument que je retrouve mon chemin".

Patus se dirige vers un petit sentier. Patus ne sait pas que ce chemin mène à la maison de Jules, le bûcheron. Jules ne veut pas que des mouffettes se promènent sur son chemin. Alors, il sort en courant de sa maison et fait peur à Patus, la mouffette, en faisant tournoyer un gros bâton au-dessus de sa tête. Patus, apeurée, s'enfuit loin de la maison de Jules. Elle est mécontente. Elle doit revenir sur ses pas et chercher un autre chemin.

Elle se met à marcher le long de la rivière. "Je crois que cette fois-ci, c'est le bon chemin," se dit-elle, confiante. Elle trottine depuis un moment lorsqu'elle voit Jules en train d'abattre des arbres. Jules, en voyant Patus, la mouffette, se met à crier: "Pas de mouffette là où je travaille". Et il court vers elle en la menaçant de sa hache. Bravement, Patus lui fait face en grondant et en sifflant. Jules a peur que Patus ne lance son liquide nauséabond. Il se sauve à toutes jambes.

Patus, la mouffette, peut continuer sa route sans danger. Peu de temps après, elle aperçoit, au loin, sa maison. Patus est contente d'avoir enfin retrouvé le chemin de sa maison.

Lexique

plus qu'à l'accoutumée:	plus qu'il(elle) ne le faisait habituellement, ordinairement
sentier:	chemin étroit, pas très large
tournoyer:	faire des ronds, des cercles avec un bâton que l'on tient au-dessus de sa tête
apeuré(e):	qui a peur
trottiner:	marcher à petits pas courts et pressés
abattre:	couper un arbre à l'aide d'une scie ou d'une hache
menacer:	faire peur
nauséabond:	qui sent mauvais, qui pue, qui dégage une odeur désagréable

PASQUINEL, LA MARIONNETTE

Pasquinel, la marionnette, n'est pas contente de son sort. Elle aimerait bien sortir de son théâtre de marionnettes et voyager. Pasquinel, la marionnette, a besoin de liberté.

Un jour, elle décide de partir. Mais ce n'est pas facile de sortir du théâtre sans être vu par le méchant Monsieur Viva, propriétaire du théâtre. Elle attend que tout le monde soit parti et elle se dépêche de sortir par la porte. Mais Monsieur Viva l'a aperçue. Avec sa grosse main, il la rattrape et la ramène au théâtre. "Jamais, je ne pourrai m'enfuir du théâtre", pense tristement Pasquinel.

Mais Pasquinel veut tellement être libre que la nuit venue, elle s'enfuit par la fenêtre. Monsieur Viva se doutait qu'elle essaierait de s'enfuir une seconde fois. Il l'attend dans la rue. Il jette sur elle un grand sac de papier afin de la ramener plus facilement au théâtre. Mais Pasquinel se débat avec force. Le sac se déchire. Pasquinel profite de la surprise de Monsieur Viva et s'enfuit. Elle se cache dans une poubelle vide. Monsieur Viva la cherche partout sans la trouver. Découragé, Monsieur Viva retourne au théâtre. Pasquinel sort de sa cachette, heureuse de sa liberté nouvelle.

Lexique

marionnette:	poupée que l'on fait remuer avec les mains ou en tirant sur des ficelles
théâtre:	salle, endroit où les marionnettes jouent sur une scène
propriétaire:	celui à qui appartient un théâtre, une maison, un restaurant, etc.
découragé:	qui a perdu courage, désespéré

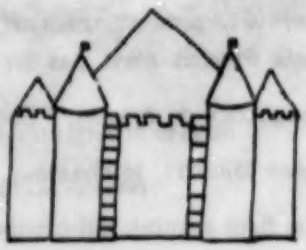
LE CHÂTEAU DE SABLE

François se promène sur la plage. Il fait très chaud. François a apporté avec lui sa pelle et un seau pour faire un beau château. François s'asseoit sur le sable et commence à construire son château. Il a presque terminé quand, soudain, une grosse vague méchante détruit son château. François a beaucoup de peine. Son château était presque terminé et voilà qu'il a disparu.

"Je vais aller m'asseoir plus loin et recommencer mon château", se dit-il. Et François se remet à la tâche. Il travaille fort. Il veut avoir un beau château. François est tellement occupé qu'il n'entend pas Lili qui s'approche. Lili piétine le château de François et s'enfuit. François est désespéré: voilà deux fois que son château de sable est détruit.

François réfléchit. "Où pourrais-je construire mon château de sable?" se demande-t-il. Il regarde autour de lui. Il aperçoit une petite maison de bois au loin. Il ramasse du sable qu'il transporte jusqu'à la maison. "Enfin! je vais être tranquille pour reconstruire mon château", se dit-il.

Quelques instants plus tard, François admire son beau château de sable. François est satisfait de sa réussite.



Lexique:

se remettre à la tâche: recommencer, refaire

piétiner: écraser avec les pieds

PIERROT ET LE DRAGON

Depuis le début de l'été, Pierrot est fort occupé. Il essaie de conquérir l'amitié de Bô, le dragon. Bô, le dragon, vit au fond d'un lac et Pierrot est le seul à connaître son existence. Chaque jour, Pierrot vient au lac à l'heure où Bô, le dragon, sort de l'eau. Il lui parle doucement et essaie de l'apprivoiser. Petit à petit, Pierrot remarque que l'amitié commence à naître entre lui et le dragon.

Un matin, Plouc, le gardien du zoo, passe près du lac au moment où Pierrot s'amuse avec le dragon. Plouc serait heureux de passer ses journées avec un tel ami. Le lendemain, Plouc revient au lac. Il veut tendre un piège au dragon. Tout le monde sait que les dragons adorent les pommes. Plouc tend un immense filet rempli de pommes pour attraper le dragon.

Mais Pierrot, caché dans un arbre, se doute bien que Plouc, le gardien du zoo, prépare un mauvais coup qui le privera de l'amitié du dragon. Profitant de ce que Plouc a le dos tourné, Pierrot ramasse les pommes et les jette dans le lac. Bô, le dragon, les mange toutes, sans se retrouver pris au piège dans le filet. Plouc, voyant le résultat, renonce à son idée et laisse Bô, le dragon, tranquille. Pierrot est content. Il pourra continuer à vivre sa belle amitié avec le dragon.

Mais Pierrot n'est pas au bout de ses peines. Plouc a appris à Dimitri, le chasseur, l'existence du dragon. "Quelle chance a ce garçon de partager l'amitié d'un animal si rare, pense Dimitri, le chasseur. Il me faut gagner l'amitié de ce dragon." Il part donc armé d'un fusil spécial, qui contient des balles pour endormir le dragon.

Arrivé près du lac, Dimitri, le chasseur, voit le dragon et tire une balle avec son fusil. Mais Pierrot est là. Il crie au dragon de reculer. Bô, le dragon, évite la balle de justesse. Pierrot prend le dragon par une patte et l'entraîne loin, très loin, dans un lieu où n'existe ni chasseur, ni gardien de zoo qui puissent s'opposer à leur amitié.

Lexique:

l'existence:	le fait d'exister, de vivre
apprivoiser:	essayer de rendre un animal moins sauvage. Habituer un animal à vivre avec les hommes
de justesse:	de peu, il s'en est fallu de peu pour que la balle atteigne le dragon
s'opposer:	faire obstacle, agir contre l'amitié de Pierrot et du dragon

L'ARC-EN-CIEL ET LA TEMPÊTE

Bellus, l'arc-en-ciel, a du chagrin. Parmi les couleurs qui le composent, il lui manque le rouge. Un arc-en-ciel n'est pas un véritable arc-en-ciel sans cette couleur. Alors Bellus décide de descendre sur la terre à la recherche de la couleur rouge.

Il aperçoit un champ rempli de tomates. "Voilà suffisamment de rouge pour moi", se dit l'arc-en-ciel. Il se prépare à enlever le rouge sur toutes les tomates quand Bastien, le fermier, arrive. "Jamais je n'arriverai seul à empêcher cet arc-en-ciel de voler le rouge de mes tomates", se dit le fermier. Alors, il demande l'aide de la tempête. La tempête est contente de l'aider car elle n'aime pas l'arc-en-ciel. Elle fait pleuvoir beaucoup d'eau sur le champ de tomates. L'arc-en-ciel a peur et remonte se cacher dans un coin perdu du ciel. Mais aussitôt que la tempête cesse, Bellus, l'arc-en-ciel, revient pour enlever le rouge des tomates.

Bastien, le fermier, ne sait plus que faire. La tempête s'offre de nouveau pour l'aider. Cette fois-ci, elle lance des éclairs. Jamais l'arc-en-ciel n'a eu si peur. Il remonte le plus haut possible dans le ciel à la recherche d'un abri.

Sa peur est si grande qu'il n'ose plus redescendre sur la terre. Bellus est malheureux. Il ne pourra pas être un arc-en-ciel véritable.

Lexique:

cesser: arrêter, finir, se terminer

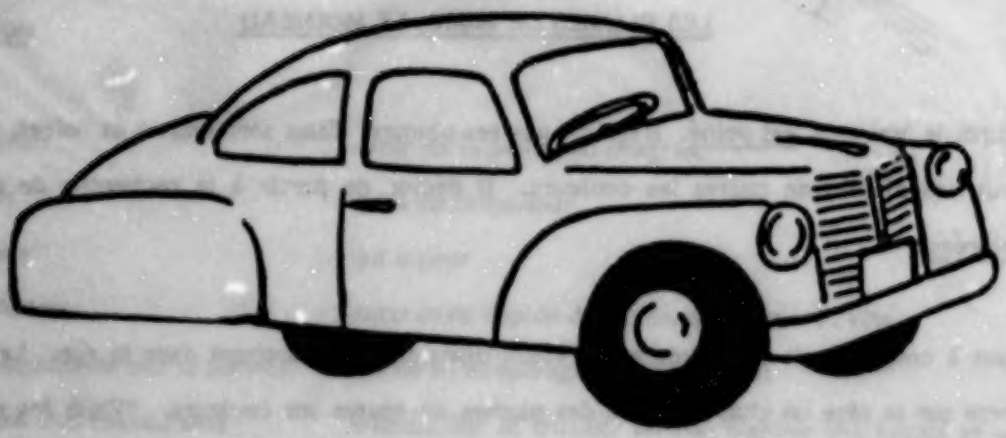
LA MÉSAVENTURE DE ROULIE, L'AUTOMOBILE

Roulie, l'automobile, a perdu une de ses roues. Elle est mécontente: elle est obligée de se tenir sur trois roues. Un soir, après que le soleil se soit couché, elle part à la recherche de sa roue.

Après quelques minutes, elle aperçoit, dans le fond d'une cour, sa roue appuyée contre le mur d'une maison. Roulie est ravie. Elle a enfin retrouvée sa roue. Elle s'approche de la roue quand soudain, Éric, un petit garçon apparaît. Il ne veut pas que Roulie, l'automobile, reprenne sa roue. Roulie klaxonne avec rage. Éric a peur. Il siffle son chien. Garo est un gros chien méchant qui n'a peur de personne. Il n'obéit qu'aux ordres d'Éric. Éric lui dit: "Attaque l'automobile". Garo jappe, jappe si fort que Roulie recule de peur. Elle se cache derrière la clôture de la cour.

"Je dois reprendre ma roue", se dit-elle. Elle retourne dans la cour. Elle allume ses phares et fonce sur le chien à toute vitesse. Le chien saute sur Roulie et mord dans une de ses roues. Roulie hurle de douleur. Elle a tellement mal à sa roue qu'elle s'enfuit en roulant sur deux roues.

Roulie, l'automobile, gémit de douleur et de peine. Jamais, elle ne pourra reprendre sa roue.



Lexique:

mésaventure: mauvaise aventure

klaxonner: faire du bruit avec un klaxon

phares: les lumières placées à l'avant d'une voiture

foncer: attaquer, se précipiter sur quelqu'un ou quelque chose

gémir: faire entendre des cris, des plaintes

LES PLUMES DE MIMO, LE MOINEAU

Mimo, le moineau, est peiné. Il n'aime pas ses plumes. Elles sont brunes et noires. Mimo veut des plumes de toutes les couleurs. Il décide de partir à la recherche de plumes colorées.

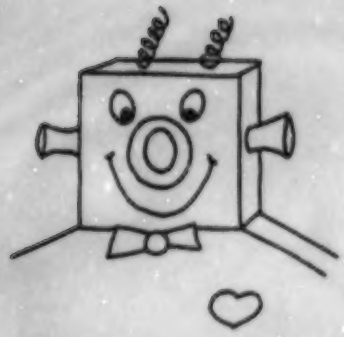
Tout à coup, il voit une dame et un vieux monsieur qui marchent dans la rue. La dame porte sur la tête un chapeau avec des plumes de toutes les couleurs. "Voilà les plumes qu'il me faut", pense Mimo. Il vole jusqu'à la dame et se pose sur le chapeau. Mimo, le moineau, essaie d'enlever les plumes avec son bec. La dame crie. Le vieux monsieur prend sa canne et donne de petits coups au moineau. Mimo, effrayé, s'enfuit à tire-d'ailes.

Cependant, Mimo est un moineau courageux qui n'abandonne pas facilement la partie. Il aperçoit la dame et le monsieur qui se sont assis à la terrasse d'un restaurant. La dame a déposé son chapeau sur la table. "Je tente ma chance à nouveau", dit Mimo. Il fonce sur le chapeau et essaie rapidement d'enlever une plume. Mais le garçon de restaurant voit ce qui se passe. Vivement il prend un journal et chasse Mimo.

Cette fois-ci, Mimo n'ose plus essayer d'attraper les plumes du chapeau. Il s'envole tristement vers les nuages.

Lexique:

est peiné:	avoir de la peine, du chagrin.
coloré:	qui a de la couleur
effrayé:	qui a peur
tire-d'ailes:	battement rapide des ailes, qui vole très vite
qui n'abandonne pas la partie:	qui ne se décourage pas facilement
terrasse d'un restaurant:	endroit sur le trottoir où l'on dispose des tables et des chaises pour les consommateurs
garçon de restaurant:	serveur; celui qui fait le service, qui s'occupe des clients du restaurant



ZON, LE ROBOT

Zon, le robot, s'ennuie dans la grande maison de son maître, Julus. Il ne peut jamais sortir. Il doit toujours obéir aux ordres de Julus.

Un matin, pendant que Julus dort encore, Zon s'enfuit par la porte de la cuisine. Julus se réveille et appelle son robot pour qu'il lui serve son petit déjeuner. Mais le robot ne vient pas. Julus s'impatiente. Il s'habille rapidement et descend à la cuisine. La porte de la cuisine est grand ouverte. Julus siffle son chien-robot et lui ordonne de retrouver Zon.

Zon, heureux de sa liberté nouvelle, flâne devant la maison. Le chien-robot a tôt fait de le retrouver. Il mord avec ses dents d'acier dans la jambe de Zon et le traîne jusqu'à la maison.

Julus enferme Zon dans une chambre de la maison. Zon, le robot, est désespéré. Mais il veut tellement être libre qu'il songe à un nouveau plan pour s'échapper. Après que tout le monde se soit couché, Zon prend un drap qu'il accroche solidement à la fenêtre et descend jusqu'au sol. Un policier, qui surveillait la maison, l'attend en bas. Il lui passe les menottes et le ramène à la maison.

Zon, le robot, est triste. Jamais, il ne pourra s'échapper de la maison de son maître, Julus.

Lexique:

maître:	**personne que l'on sert et à qui on doit obéir**
petit déjeuner:	**premier repas de la journée**
s'impatienter:	**perdre patience**
flâner:	**marcher sans se presser**
passer les menottes:	**attacher les mains avec des bracelets d'acier reliés par une chaîne**

NANIE, LA CABANE D'OISEAUX

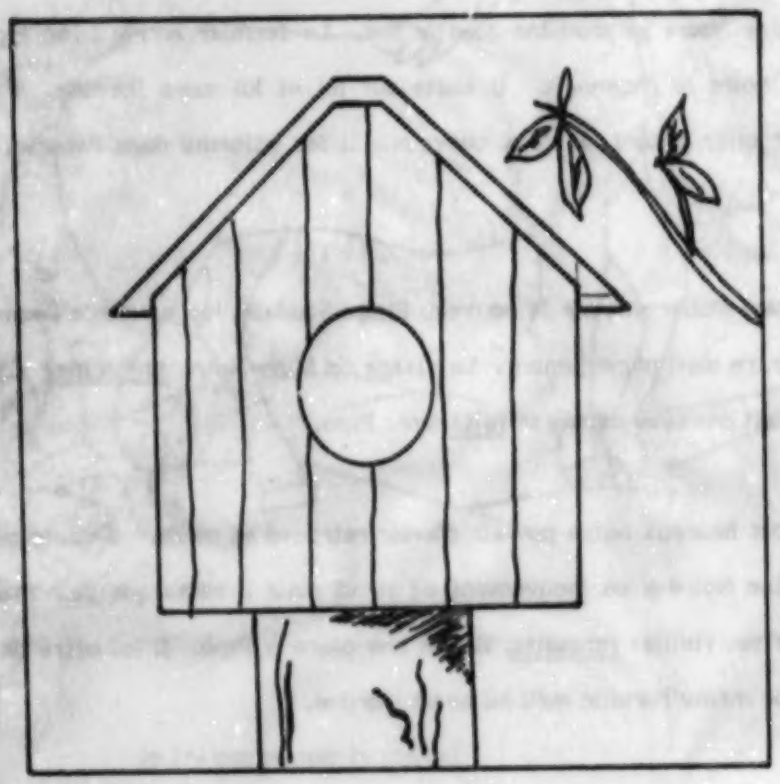
Nanie, la cabane d'oiseaux, habite dans un grand parc entouré d'arbres et de fleurs. Nanie s'ennuie. Personne ne vient lui rendre visite. Un jour, alors que le soleil se cache sous les nuages et qu'une pluie fine commence à tomber, une colombe vient s'abriter chez Nanie, la cabane d'oiseaux. Nanie est tellement heureuse. Elle devient vite l'amie de la colombe.

Mais un jour, Alain aperçoit la belle colombe blanche. Il aimerait bien que la colombe vienne habiter chez lui. Alain réfléchit. "J'ai une idée", se dit-il. Il demande l'aide de sa soeur Annie. Alain et Annie vont chercher une échelle. Pendant qu'Alain tient l'échelle, Annie monte et tend sa main vers la colombe. Elle a vite fait de l'attraper. Alain et Annie retournent à la maison avec la belle colombe.

Nanie, la cabane d'oiseaux, est de nouveau toute seule. Comme c'est triste pour une cabane d'oiseaux de ne pas avoir d'ami! Les jours passent. Nanie s'ennuie de plus en plus. Et puis un jour, Nanie voit un petit écureuil qui se promène dans le parc. Elle l'invite à venir habiter chez elle. Le petit écureuil accepte parce qu'il n'a pas de maison. Nanie est de nouveau souriante. Elle a enfin un ami qui lui tient compagnie.

Le bonheur de Nanie est de courte durée. Le lendemain, Lorraine et son ami Étienne viennent jouer dans le parc. Ils ont un filet pour attraper des papillons. Lorraine remarque le petit écureuil à l'intérieur de la cabane d'oiseaux. "Ah! le bel écureuil, dit-elle à son ami Étienne. Nous allons l'attraper." Lorraine appelle l'écureuil pendant qu'Étienne grimpe jusqu'à la cabane d'oiseaux. Étienne capture l'écureuil avec le filet. Il redescend vite avec le petit écureuil dans le filet. Étienne remet le petit écureuil à Lorraine.

Les deux enfants s'en vont avec le petit écureuil, laissant Nanie, la cabane d'oiseaux, encore une fois inhabitée. Elle a beaucoup de peine parce qu'elle a perdu son ami.



Lexique:

tenir compagnie: rester auprès de quelqu'un

courte durée: qui ne dure pas longtemps

MINE NOIRE, LE POULAIN

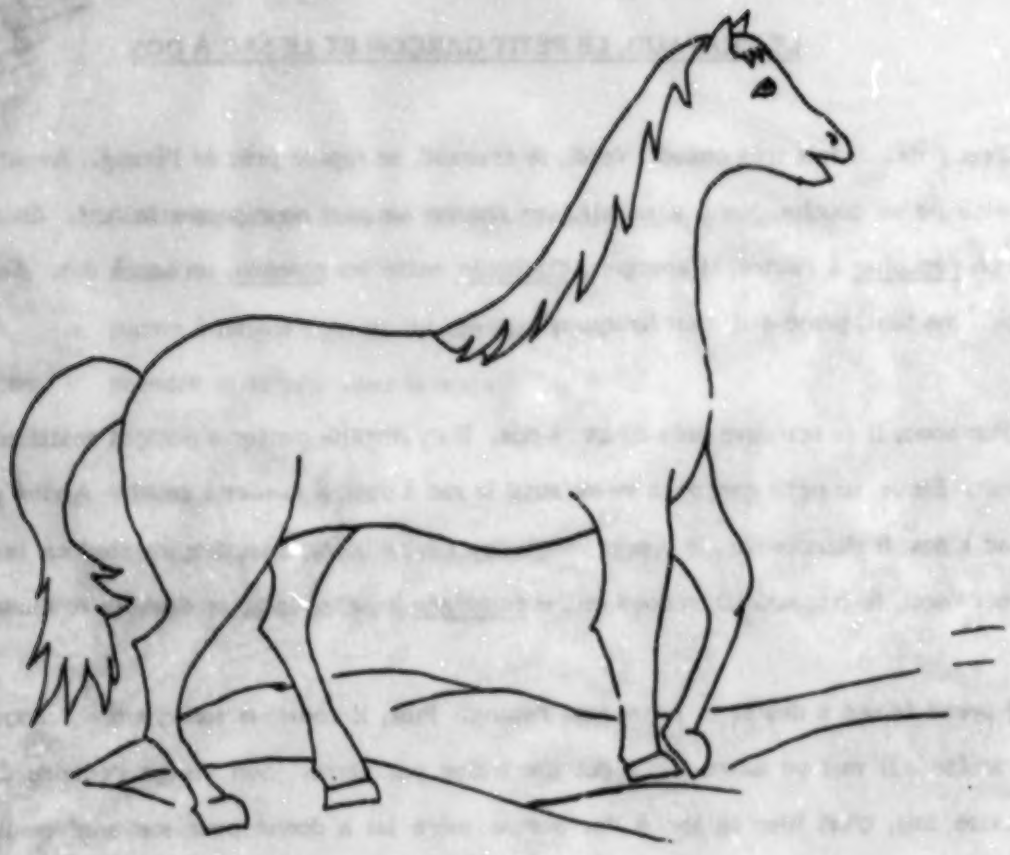
Mine noire est un poulain très dangereux. Quand quelqu'un l'approche, il hennit rageusement et donne des coups de pattes. Tout le monde a peur de lui.

Aujourd'hui, Mine Noire se promène dans le pré. Le fermier arrive avec Pipo, un autre cheval. Mine noire le reconnaît. Il saute sur lui et lui mord l'oreille. Pipo hurle de douleur. Le fermier sépare les deux chevaux. Il les enferme dans l'écurie, loin l'un de l'autre.

Mine Noire essaie d'aller mordre de nouveau Pipo. Soudain, les portes de l'écurie s'ouvrent et le fermier entre suivi d'une jument. Le visage de Mine Noire s'illumine. C'est Azur, sa mère, qu'il n'avait pas revu depuis sa fuite avec Pipo.

Ah! comme il est heureux notre poulain d'avoir retrouvé sa mère. Il saute de joie. Pipo s'approche. Mine Noire a un mouvement de recul mais il remarque l'air malheureux de Pipo. Oubliant ses vieilles rancunes, il fait une place à Pipo. Il lui offre de l'eau et du foin. Il lui lèche même l'oreille qu'il lui avait mordue.

Depuis ce jour, Mine Noire, Azur et Pipo sont inséparables. Ils gambadent dans le pré, heureux d'être ensemble. Mine Noire est redevenu le gentil poulain qu'il avait été à sa naissance. Personne n'a plus peur de lui.



Lexique:

hennir:	le cri que pousse le cheval
hurler:	pousser des cris prolongés et violents
s'illuminer:	s'éclairer de joie
fuite:	partir sans avertir personne
mouvement de recul:	action de reculer, mouvement ou pas en arrière
rancunes:	mauvais souvenirs que l'on garde avec l'idée de se venger
inséparables:	qu'on ne peut pas séparer, qui sont toujours ensemble
gambader:	bondir, sauter
pré:	grand terrain où pousse de l'herbe

LE CRAPAUD, LE PETIT GARÇON ET LE SAC À DOS

C'est l'été. Il fait très chaud. Verdi, le crapaud, se repose près de l'étang. Avant que le soleil ne se couche, Verdi aimerait bien trouver un abri pour passer la nuit. En sautant d'un nénuphar à l'autre, il aperçoit, dissimulé entre les roseaux, un sac à dos. "Voilà ce qu'il me faut, pense-t-il, tout heureux."

D'un bond, il se retrouve près du sac à dos. Il s'y installe confortablement en attendant la nuit. Émile, un petit garçon, a vu lui aussi le sac à dos. Il se met à courir. Arrivé près du sac à dos, il s'arrête net, le visage rouge de colère. Il donne un coup de pied sur le sac. Il voit Verdi, le crapaud. D'un coup sec, il empoigne Verdi et le lance dans les roseaux.

Il prend le sac à dos et le jette dans l'étang. Puis, il continue son chemin. Soudain, il s'arrête. Il voit un autre sac à dos qui traîne par terre. Son visage s'éclaire de joie. Cette fois, c'est bien le sac à dos que sa mère lui a donné pour son anniversaire. Il l'aimait tellement son sac à dos qu'il l'apportait partout où il allait. Mais un copain de l'école l'avait volé et jeté quelque part près de l'étang. Émile retourne chez lui, en serrant bien fort son sac à dos contre sa poitrine.

En passant près de l'étang, Émile voit Verdi, le crapaud, qui tremble encore de peur, recroquevillé sur un nénuphar. Émile s'approche doucement du crapaud et le prend dans ses mains. Il lui caresse gentiment le dos et s'excuse d'avoir été si brutal.

Il réussit à repêcher le sac à dos qu'il avait lancé dans l'étang. Il bourre le sac d'herbe et y dépose Verdi avec précaution. Verdi est heureux. Jamais il n'a eu un abri aussi douillet.

Lexique:

nénuphar:	plante aquatique dont les feuilles rondes s'étalent dans l'eau
dissimulé:	caché
roseau:	plante à longue tige qui pousse dans l'eau
empoigner:	prendre en serrant dans la main
recroquevillé:	replié sur soi
brutal:	violent, dur, méchant
repêcher:	retirer de l'eau ce qui y était tombé
douillet:	doux, moelleux, confortable